
NISEKOI
ANIME NEW TYPE



GAMER 领略游戏文化 体验游人生活 Culture • Entertainment • Game

游戏人

¥14

2010.11

Vol. 39

【游戏人物】三上真司 恐怖征服者

滩边旧拾

斯巴达传承

ACT王者《鬼泣》的九年征程

卷首特稿

日落之国，浮世乱象

危机中的日本游戏制作业革命

【热点追踪】斯皮尔伯格谜之大作难产实录 | Kinect，微软的游戏规则改变者

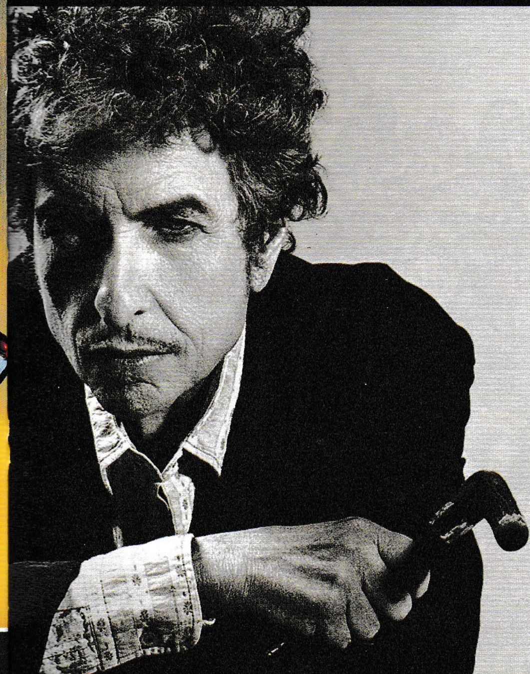
— 传世之书 —

超级马里奥兄弟25周年纪念特辑



落霞秋霜

卷首



一直听《Bob Dylan's Dream》，一遍一遍地听。然后弹吉他，一遍一遍地唱。手边的窗户开着，南方秋天夜晚的小风吹T恤，细细的凉爽，不觉得寒冷，但是想起那些日子，末尾的那几句歌词总是让我唱到哽咽。

I wish, I wish, I wish in vain,
That we could sit simply in that room once again;
Ten thousand dollars at the drop of a hat,
I'd give it all gladly if our lives could be like that.

我愿，我愿，我徒劳地愿我们可以简简单单地再次坐在那间屋子里。我心甘情愿放弃一万美元，如果我们的生活能回到当初。

鲍勃·迪伦的梦

歌是这样开始的。我坐在西去的火车上，浅浅入睡，我做了一个梦，一个让我悲伤的梦，关于我自己，和我最初拥有的几个朋友。我双眼模糊地注视那间小屋，我和朋友一起度过无数个下午的地方，我们一起饱经风霜，一起欢笑歌唱，直到第二天清晨。我们挂帽子的壁炉旁，我们聊天唱歌，谈笑外面的世界，没有所图却心满意足。

我有一个朋友，初中的同学，喜欢弹吉他，喜欢唱歌，想法古怪，聪明的古怪，我最爱的Radiohead就是他当时推荐给我听的，我管他叫丝爷，一般还会加个儿话音，丝儿爷。还有几个朋友，我们总一起弹琴唱歌，一般都会去他家，他的卧室，他总是弄来各种各样的小乐器，墙上还贴着各种自制的拼接海报，小音箱、各种CD，特有气氛，一玩就是一下午、一晚上，跟歌里的情景很像，那时候也唱Bob Dylan，《Like A Rolling Stone》，很摇滚，有味道，周围都在Grunge和重金属的时候，这样也很有范。当然，我们也有时候朋克，有时候金属。没有方向，像一块滚动的小石头。

丝爷唱歌比我好听，琴弹得也比我好，几个朋友还一起在学校的联欢会上表演节目，周末晚上一起去酒吧看演出，喝啤酒，疯到半夜，在街上蹬着单车大声唱着歌回家，吃一肚子的凉风。

后来大学我就"滚（动）"到其他城市去了，丝爷是有机会就抓没机会也会创造的类型，大二交换生，到俄罗斯去了两年，坐火车去，据说第一次过去坐了好几天，对面床铺是朝鲜兄弟，问他中国家里现在难道不用缝纫机了吗。忙，玩，身边的事儿都顾不过来，许久不见的朋友话也越来越少。我问你现在难道不买CD了吗，他说我听收音机也挺好。

丝爷回来变成中、英、俄三语人才，趁着假期跑到我所在的海滨城市，这里正好是俄罗斯友人夏天最喜欢来度假的最近最便宜的海边。俄罗斯往北就别算了，冷。我带着丝爷在市区和旅游区转了几个大圈，最后找到一个合适的旅行团当导游，他干了三个月，之间我去海边景点找他，带着吉他去沙滩玩，每次见到他都黑一个级别。他说在俄罗斯总听北欧的各种哥特，特有感觉。

后来大学毕业我就"滚（动）"到编辑部来了。丝爷和大学里各种外籍学生混在一起，为他们联系个教学课程什么的，自己也小挣点外块。丝爷交了个来留学的美国女朋友，前年过年回家，除夕夜几个朋友一起打牌喝酒放烟花，丝爷围着女朋友织的围脖，特暖和。我悄悄问丝爷："玩真的？""说不好。"今年年初，丝爷过了语言考试，真去美国读书了。

这七八年总共见了大概超不过十次面，人长大了，有了自己的生活，根本不像以前在中学，所有同学、朋友的生活圈都圈在一起。前些日子，我翻唱了《Like A Rolling Stone》传到网上，在校内和朋友分享，丝爷说最近他也在翻唱鲍勃·迪伦的歌，他唱的《Bob Dylan's Dream》，他回复我的分享附上链接。我听了，也翻唱了，然后传上去，两个交替着一遍一遍听。隔着整个太平洋，和他在QQ上聊天，他忽然冒出几句："你是很好的朋友。我挺怀念过去的日子。"

我愿，我愿，我愿我们能再次简简单单地坐在那间屋子里，一起唱一首歌，鲍勃·迪伦的梦，万金难买的友情。

雷电
2010.11.3



游戏·人 第39辑
责任编辑：陈岩星
封面设计：葛华栋

《游戏·人》通信地址

兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收）

邮编：730020　Email：gamer@ucg.cn
读者服务部电话：0931-8674805

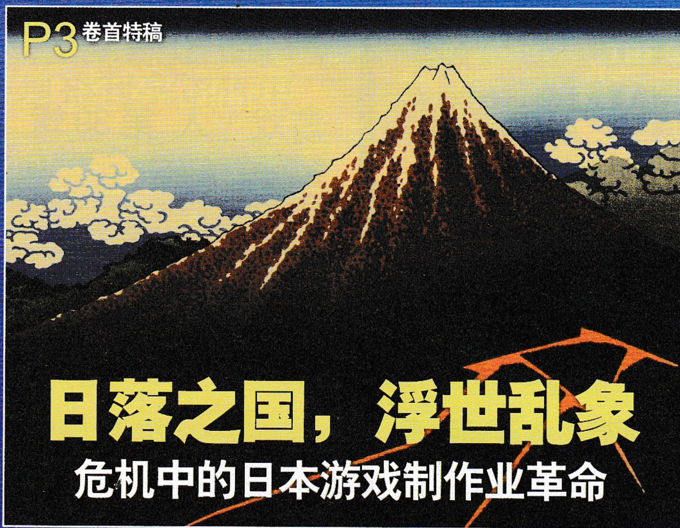
CONTENTS

业界风云

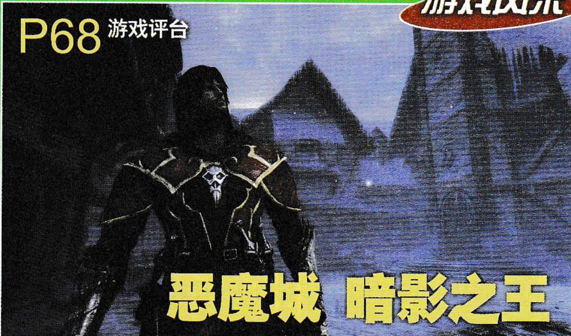


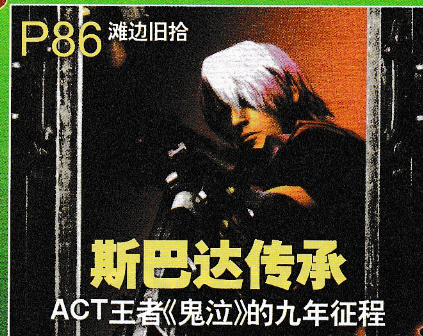






游戏风采





影漫世界



文化漫谈







文 Lancer 美编 木仙

日落之国，浮世乱象

——危机中的日本游戏制作业革命

去年9月，Square Enix社长和田洋一在TGS的业界座谈会上语出惊人：“如果按照目前的趋势，再过十年我们的业界将会毁灭！”在同一届展会，Capcom的到稻船敬二也发表了“日本已经完蛋”的论断。13个月后，不断发表日本游戏产业灭亡论的稻船敬二突然在自己的博客中宣布将于月底辞职。同日在日本4Gamer网站发布的访谈中，稻船敬二对Capcom与日本游戏业存在的弊端发表了长篇大论的连番抨击，在提倡以和为贵的日本企业界，这种临走时大骂旧东家的事例实属罕见，可见稻船敬二与Capcom之间积怨已久。

稻船敬二走后，Capcom的老一辈名制作人基本已全数离去。放眼整个日本游戏业界，一线制作人大多走上了独立之路，他们在对本国市场摇头叹息的同时，纷纷遥望西方，或攀附财力雄厚的欧美大公司，或深入研究欧美玩家口味，专为海外市场开发游戏。此番光景，大有树倒猢狲散的凄凉。

1980～1990年代，游戏产业如旭日东升，来自日本的势力统治了全球市场，日本的游戏无论在设计还是技术层面都代表了世界顶尖水平。如今，日本成为日落之国，游戏产业的处境江河日下。在这恶劣的环境中，有人打猎，有人卖肉，有人炒冷饭，有人搞移植，通行的应对原则是用更低的成本应对不断变低的销量，或者用加强版、完整版、国际版、导演剪辑版把忠实粉丝可怜的小钱包掏空。于是骗钱之声四起，玩家们发现他们花了更多的钱只享受到更少的快乐和更多的Bug，于是他们攥着小拳头声嘶力竭地讨伐曾经热爱的厂商，于是已经严重流失的玩家群体继续加速流失。

在这浮世乱象中，也有一些高瞻远瞩的实干家们在摸索切实可行的改革之道，他们在逆境中崛起，为建造产业的新秩序而努力。在大浪淘沙般的产业革命之后，将留下一个崭新的世界。

时代的结束

詹姆斯·凯（James Kay）少年时就决定将他的兴趣变成职业。1990年代末，他混迹于英国的一群小开发商，目睹了身边的小工作室一个一个地倒闭，他才意识到，在这个行业里，能活下去就是一种胜利。

詹姆斯不满足于吃不饱饿不死的状态。他从小喜欢的是日本的游戏，他的偶像是索尼克和马里奥。他崇拜日本的游戏产业，虽然根据统计数据，日本游戏产业已经开始走下坡路，但游戏产业从事者们都知道，那时日本厂商仍然雄霸全球市场，无论是技术力还是作品影响力，日厂仍然是首屈一指。于是2001年，詹姆斯背上行囊，向着他崇拜的日出之国出发。

日本每年的游戏产品出口额全球第一，虽然其中大部分收入来自索尼与任天堂的硬件收入，但是在2005年之前，日本的游戏软件出口额也能达到与美国相当的水平。与美国游戏开发圈不同的是，日本的开发团队成员构成较为单一。在加州随便找一个游戏工作室，你可以找到各种国籍的员工，而在日本的游戏开发商，外国人所占比例极小。詹姆斯进入东京某家著名游戏开发商后，就感受到了莫名的孤独与苦闷。日本游戏工作室普遍存在长时间加班现象，与美国同样盛行的加班现象不同，詹姆斯认为日本人的加班毫无效率，更多的时候并不是在工作，而是在低效率的工作中习惯性地工作到深夜，表现自己的努力勤恳。他说：“日本人不是工作时间长，而是呆在办公室里的时间长……这几乎已经成为一种文化。”为了发泄自己的郁闷，几年前他开了一个博客，专门讲述他在日本游戏开发圈的所见所闻，为那些想到日本从事游戏行业的欧美年轻人提供参考。如今这一辈的欧美年轻游戏设计师大多是在日式游戏的熏陶中成长，不少年轻人满怀热情投身到童年喜欢的游戏公司，詹姆斯的博客渐渐成为他们嘹望东方的窗口。几年来，日本游戏产业迅速衰退，詹姆斯记录了周围圈内发生的变化。2008年12月，他离开了原来所在的公司，在东京开办了自己的Score Studios，在那一个月他发的一篇博文中说：“日本已经在错误的道路上走得太远太远，现在日本的很多大牌游戏也在成为技术上的灾难……日本再也不是电子游戏的圣地。”

“日本完蛋了，我们完了，我们的游戏产业没救了！”这段著名的宣言来自2009年稻船敬二在TGS所做的访谈，他在说这话时，做出了大拇指向下的手势。稻船敬二每年接受无数次海外媒体采访，在一半以上的采访中都不忘踩一遍本土产业。有同样言论的名制作人还包括小岛秀夫、板垣伴信、名越稔洋等等。七音社开发总监Dewi Tanner认为，日本在



上世纪八九十年代靠的是技术与创意征服全球游戏业，而当今的娱乐更多的是靠文化与全球吸引力。Tanner来自威尔士，在日本像他那样能坐到总监位置的外国人少之又少。开发团队中"洋人"所占的比例从某个侧面反映了日本游戏产业固步自封的事实。日本娱乐业的"国内消费思想"盛行，电影与音乐极少考虑到海外市场，游戏已经是日本国际化程度最高的娱乐产品。八九十年代，日本本土游戏市场的昌盛是一柄双刃剑，很多开发商满足于国内市场的需求量，并在专心服务于本国玩家的理念中形成了与世界隔绝的游戏风格。日本的游戏开发者们不愿学习英语，对国外的最新游戏技术一知半解，无法分享国外的最新尖端技术，更不了解欧美玩家的真正需要。Tanner说："所有以欧美为目标的游戏都会身处困境，因为那只是日本人眼中的美式游戏，差之毫厘，谬以千里。"

日本厂商知道欧美市场规模数倍于日本，Capcom、Square Enix等主要发行商都将提高海外业务比例作为未来主要发展目标，不断扩大与欧美开发商的合作，同时也在引进欧美的游戏业人才，对金发碧眼的求职者们求贤若渴。詹姆斯·凯说："我刚来东京时，在开发圈子里外国人简直是稀有动物。而近年来这个群体正迅速扩大，只要你有经验，在这里找份工作越来越容易了。"日本开发商希望通过欧美的人才引进欧美的最新游戏开发经验与技术，另一方面也越来越多地派自己的开发人员到海外取经。詹姆斯·凯认为，这些都是治标不治本的行为，真正阻碍日式游戏发展的是游戏开发机制，詹姆斯称之为"导演体制"，即一位担任导演或制作人的最高项目管理者指挥一切，小职员们很难出头。坂口博信曾感叹日本业界即将成为老人的天下，缺乏新鲜血液补充新鲜创意，创作出来的游戏必将走入死角。和田洋一也深有感触地对英国GI.biz网站说："在日本是一群老家伙重复做着守旧的事，即使有一些新人，也只是活在封闭世界里的游戏宅男。"

日本游戏业对年轻人的吸引力也在降低，日本的游戏业薪酬水平已大幅落后于其他发达国家。在日本本国，游戏产业的薪资水平也处于中下游水平。近来手机业正成为程序员的一个热门选择，同样是大学刚毕业的职场新鲜人，在手机行业的待遇比游戏业高得多，工作也轻松许多。在索尼和世嘉，一个刚入职的普通程序员年薪约300万日元，升到最高级程序员也不过600万年薪，大约只有美国同等公司的一半。而东京的物价比加州所有城市都高得多，如果是在东京都内电车站附近较好的位置租房，300万日元年薪只够租一间单身公寓，剩下的钱可能连伙食费都不够。

与日本的传统行业相比，游戏业的工作氛围要活泼一些。多数游戏公司不要求员工穿正装，下属可以跟上司开玩笑，下班后一起到附近小饭馆喝酒神聊。日本的游戏工作室里总是气氛和谐，因为某些创意而争吵得面红耳赤的情况不多见，但等级制度仍然明显。通常上司不下班，下属就会一直呆在工作室里加班，即使手头上没有什么活可干。那些一下班拎包就走的员工升值加薪的可能性会大大降低——即便他承担了同样甚至更多的工作量。在日本的居民区，晚上9点之后就陷入一片死寂，而在办公区里却是灯火辉煌，午夜的电车上人头攒动。例如，在世嘉经常就要从上午十点工作到晚上11点半，再加上往返两三个小时的通勤时间，剩下的只有几个小时睡眠时间。在日本游戏公司的工作时间虽长，但工作强度不比美国高，在京都创办Q-Games的英国游戏制作人Dylan Cuthbert认为在美国工作最累，不仅上班时间长，休息时间少，而且每时每刻都在干活。不过在这种状态下工作的美国游戏从业者享受着全球最高的薪酬，拥有最强的游戏开发实力，正在创造着最多的超级大作。而日本人用同样的时间只能做出一款二线游戏。

Cuthbert认为，欧洲的游戏工作室文化是"酒吧文化"，人们喜欢休息与消遣，一旦工作起来有很高的技能与效率；美国是企业文化，所有人都是大机器里的一个齿轮，人们要求最好的工资待遇、最好的设备与软件，即使他们很少用到。他们对工作本身有强烈的责任感，也拥有最出色的人才。但公司内部的斗争与官僚主义也很严重。日本则是"工薪族文化"，所有人都安守本分，尽量避免承担责任，欠缺打破常规的魄力。并不是因为日本人缺乏上进心，而是近年来业界不景气导致日本游戏开发者们的薪资水平低到无法让他们产生激情的水平。稻船敬二对这种现象深恶痛绝，怒斥如今业界从上到下就知道偷懒，关心的只是下个月工资照常发放，做多做少收入相同，工作太拼命反而会吃亏。稻船说："拥有这种心态的人，已经失去了作为游戏创作者的资格。能做出好游戏的时代已经结束了。"

■稻船敬二离开Capcom的声明令人意外。



日本人的美国梦



■由于缺乏大作，宅游戏在日本大行其道。

游戏产业的薪资水平一直是日本2ch论坛的热门讨论贴，从讨论结果不难发现薪资逐年下降的现象。上述300万日元年薪已经算是较有竞争力的大公司水平，一些网友反映，招聘广告中写明的25万日元月薪很可能实际只能拿到13万日元，扣税后可能只剩下10万日元。即使这只是游戏工种里处于最底层的测试员，这样的工资水平在东京实在难以存活。根据最近几年来的一些所谓权威统计报告，日本有工作经验的普通游戏开发人员年薪在400～500万日元左右，但也有通过实际调查访问得出的结果是350万日元左右。有人算了这样一笔账：如果按照年均300万日元的工资，常见中小型项目团队人数为20人左右，则一年的薪水开支为6000万日元。加上企业代缴的社保等费用，年开支至少7000万日元。假如游戏开发周期只有一年，那么再算上广告费和银行利息等开支，开发成本至少为1亿日元。一款售价6980日元的游戏，开发商能够拿到的是1800～2500日元左右，那么按照最理想的情况，至少也要4万套才能达到盈亏平衡。事实是4万套销量对这种小项目来说已经是很大的挑战，比较有代表性的是MMV。去年该公司只有5款游戏销量超过4万，销量不到1万的游戏也有5款，甚至还有销量不到1000套的游戏。

如果是在十几年前的PS辉煌时期，4万套的游戏销量低得令人愕然。在那个时代，只有PC上极度宅化的游戏与色情游戏才处于那样的销量区间。而现在，曾高高在上的名门大厂也沦落到与宅公司们为伍。过去人们提起Namco，想到的是《铁拳》、《山脊赛车》，现在想到的是《偶像大师》和日益宅化的"《传说》系列"，甚至公然卖肉的《女王之刃》。这也和日本游戏业薪资水平的下降有关。由于待遇缺乏竞争力，高层次人才另寻高就，仍然怀着热情进入游戏行业的是从小在游戏中长大的玩家，游戏在他们的生命中占据了太多的时间。这些成天泡在秋叶原与电视机前的年轻人自然而然地发展成深度宅男，由他们构思的企划案也会在不知不觉间走向宅化。宅游戏增多是行业没落的标志，从PC游戏到SS和DC，这一真理早已被无数次证明。泛滥的宅游戏将会把游戏业围在一个脱离社会主流的小圈子里，加剧游戏人口的流失。欧美游戏从业者也是以玩家为主，但欧美玩家中自幼热爱计算机的技术奇才层出不穷，薪资水平颇具竞争力的游戏产业可以成为他们不错的职业选择。一边是纯粹沉迷宅文化的御宅族，一边是热爱游戏的技术人才——这就是日本御宅族（otaku）文化与美国极客（geek）文化之间的差别。

欧美的游戏产业环境为极客们留在游戏业提供了成长的沃土。几个热爱游戏的年轻人在车库里造就财富神话的案例比比皆是：从理查德·加里奥特白手起家，短短几年积累亿万身家买下山顶古堡；到id Software一夜暴富，十几个员工个个开法拉利上班的传奇佳话；再到彼得·莫利纽数千万英镑的豪宅，威尔·莱特上亿美元的身家，Rockstar豪瑟兄弟可跻身英国顶级年轻富豪的家底；近年来也有RedOctane黄氏兄弟两年净赚1亿美元，Harmonix创始人获3亿美元奖金……相比之下，日本游戏开发圈走出的亿万富翁屈指可数。早些年几家主要游戏发行商的创业者大多为实业家出身，从游戏制作人跻身创业富豪的成功案例只有日野晃博。日本游戏制作业是以几大发行商为主，缺少实力级独立开发商。而且在利润分配中，为数不多的几家开发商也饱受发行商的盘剥。想在日本游戏开发圈创造财富神话难如登天。而那些在大公司担任要职的名制作人，虽然头顶世界顶级制作人的光环，获得的收入可能还不如欧美一些中小型独立工作室的创办者。游戏创作者们呕心沥血，投资者们坐享其成，这种不公平的利益分配模式伤害了制作人的创作热情。

要解决日本游戏业的人才危机，提高游戏制作质量，收入分配制度的改革刻不容缓。近来独立工作室之风正席卷日本业界，这说明日本的产业结构正自发性地朝美国靠拢。由名制作人出面扛起独立的大旗，利用其行业地位吸引风险投资，获得启动资金后，对核心职员的收入分配更多地采用底薪加项目收入提成的方式。如果游戏热卖，几个主要创作者将获得丰厚回报。比较有代表性的工作室包括冈本吉起的"游戏共和国"、坂口博信的MistWalker、须田刚一的蚱蜢工作室、稻叶敦志的白金工作室、板垣伴信的英灵殿、三上真司的探戈工作室等等。这些制作人大多有较高的国际知名度，由于本土发行商投资太谨慎，他们只能寻找欧美发行商注资。稻船敬二认为，在完全由发行商主导的日本游戏业界，无论独立开发商如何努力，也无法改变业界衰退的局面，独立开发商的生路只能是与国外发行商合作。须田刚一借助与三上真司的合作，引起EA的注意，将《暗影诅咒》的发行权卖给了EA；板垣伴信在日本树敌太多，所以一开始就远眺西方，最后与THQ达成交易；三上真司因多年没有新作，资本积累不足，探戈工作室员工数量达到35人后，为维持运营只有将公司卖给了ZeniMax集团，即id Software和Bethesda Softwork共同的母公司。这些来自西方的资本将成为日本游戏制作业改革的重要动力，将改变日本几大发行商统治下一潭死水的现状。

■美国ZeniMax集团最近宣布收购三上真司的探戈工作室

欧美发行商向日本工作室投资是近两年才开始出现的现象，其行业背景是金融危机之后欧美大厂大量裁员，在减少固定人力开支的同时，将部分风险资本投入代理体制。同时由开发商与发行商共同承担风险的合作模式开始流行，一些大牌开发商自行承担游戏制作费用，换取品牌的知识产权和更高的销售收入提成，发行商只需提供流通渠道与部分广告费，风险大大降低。发行部门多出来的资金就可以投入到有资质的日本开发商。一些日本制作人在欧美玩家中也有很大影响力，而且日本游戏行业薪酬标准较低，所需成本相对低廉。发行商的实力对游戏销量影响巨大，同样一款面向欧美的游戏，由美国公司发行和由日本公司的美国分部发行销量可能会有天壤之别。不过日本开发商也要担心美国大公司更加冷酷无情的作风，美国发行商每隔一段时间就对开发中的游戏进行质量评估，如果质量不达标，他们宁愿舍弃先期投入，将项目果断终止。资金断流的开发商可能立即陷入发不出薪水的困境，因此破产的小开发商不计其数。一夜暴富的美国梦背后，也总是有一些悲剧收场的反面事例。

稻船敬二说，如果他开办独立工作室，不一定要选择欧美的发行商，如果Capcom找他谈合

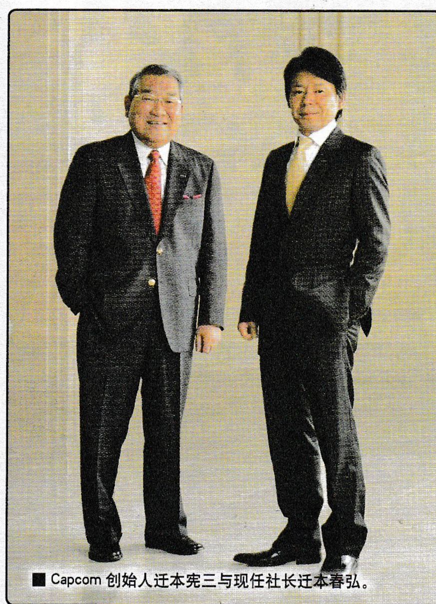
作，他将优先考虑。自立门户后继续为老东家开发游戏，这在全球游戏业都不算新鲜，植松伸夫独立后照样为《最终幻想》谱曲，樱井政博独立后仍然为任天堂卖命，不同之处在于脱离了大公司制度的约束，也摆脱了失去激情的工薪族文化。在名制作人的大规模独立热潮之后，日本的游戏开发主力将逐渐从发行商转向独立开发商，在产业结构上与欧美更加接近。这些工作室可以采取更具激励作用的薪酬制度，给员工们带来创业激情。游戏与其他娱乐和艺术品一样，需要激情与灵感，将开发与发行完全分离的独立工作室制度更适合游戏产业的健康发展。

坎坷西征路

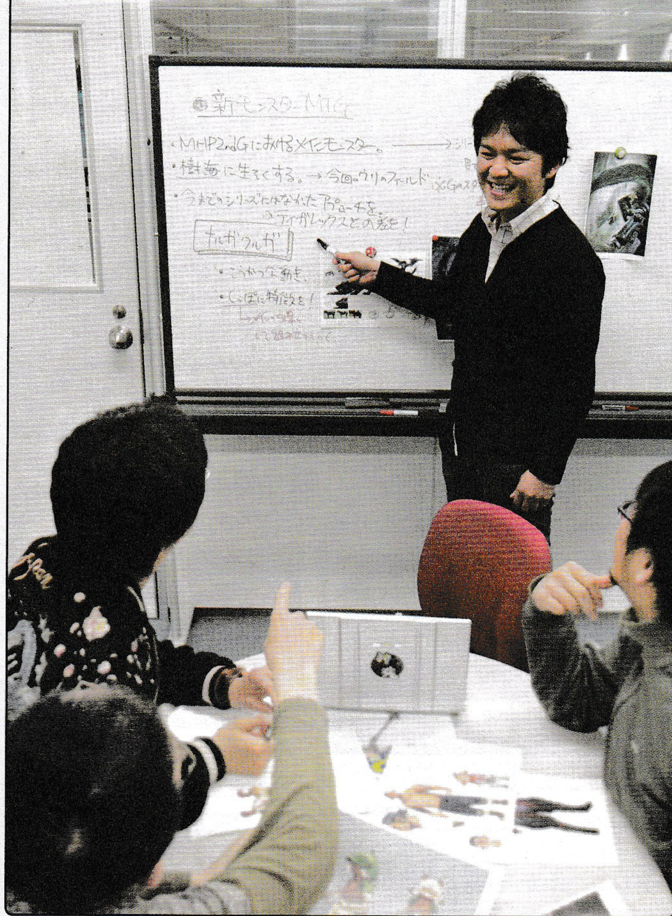
日本的独立开发商们借助西方资本"走出去"，而日本发行商出资让西方工作室"带路"的现象也蔚然成风。

Capcom是日本最崇洋的游戏发行商，但是Capcom与西方的合作却是悲剧结局。委托瑞典GRIN工作室开发的《生化尖兵》销量不到目标的三分之一，Airtight Games开发的《黑暗虚空》最初目标销量200万，实际销量不到40万。当年末在股东大会中，Capcom社长辻本春弘向股东们保证"未来的新品牌开发将回归日本"。

Capcom创始人辻本宪三是日本游戏业界著名的投机者，其投机事迹多次被收录《关西经济人列传》等财经人物书籍。如今的游戏主业也只不过是他当年一次追逐资本热点的投机行为，本世纪初，因辻本宪三的房地产投资巨额亏损，差点导致Capcom破产。将Capcom全权交给儿子辻本春弘和辻本良三打理后，辻本宪三仍迷恋于他的投机游戏。他在美国买了一片面积广阔的葡萄酒农场，投入近百亿日元的私有财产。在Capcom每天只睡眠两三个小时的普通员工们对此颇有非议，担忧辻本家族迟早要动用Capcom的资金投入到其他莫名其妙的行当。辻本宪三从2003年开始将权力逐步让渡于几个儿子，也是从那时开始，反感Capcom家族型经营体制的名制作人接二连三地离去，原Capcom游戏开发最高执行责任者冈本吉起、原第六开发部长中里英一郎、原第一开发部长船水纪孝、原第三开发部长三并达也、原第四开发部长三上真司、原四叶草工作室社长稻叶敦志……2010年10月29日，稻船敬二也加入了这一长串的名字之中，Capcom早年着重培养的一线名制作人几乎全数离职。辻本春弘担任社长后，对Capcom的游戏开发体制也进行了改革，稻船敬二的地位原本相当于过去的冈本吉起，不过当前Capcom最重要的品牌《怪物猎人》交给了三弟辻本良三。



■ Capcom创始人辻本宪三与现任社长辻本春弘。



■辻本良三很可能成为Capcom的下一任最高制作人。

对于Capcom的家族式统治，各方都颇有非议。别看这些年稻船敬二地位超然，他与辻本家族之间的摩擦早已为外人所知。当年《丧尸围城》和《失落的星球》都是瞒着辻本家族秘密开工，好在两款游戏都获得成功，否则稻船敬二可能早就被踢出Capcom。在10月29日的辞职声明中，稻船敬二说："当社长就是对部下作出评价，以及说出自己的梦想。同时具备了两个条件，谁都可以当社长。我一直都这么认为，也一直在这么做。然而现在我连评价部下的权限和叙说梦的资格都被剥脱了……"言语之中对于剥夺他权利的"上级"充满怨愤。稻船敬二还幽怨地说，在游戏开发方面已经站在了Capcom的顶点，没有再上升的台阶，似乎暗示着在辻本家族统治下职业生涯无法继续上升的遗憾。"准备开始新人生的我从Capcom毕业了。于是我看到了上面的台阶，我会一直向着上面的台阶一步一步大力迈进。永远向着台阶的高处不断迈进才是我所要的人生。"

稻船敬二离去的另外一个原因是他带领的Capcom内部开发团队实力大不如前。Capcom曾是日本典型的实力派发行商，然而由于人才严重流失，Capcom的很多重点项目都只能依靠外包完成。本财年Capcom内部开发的游戏中，只有辻本良三的《怪物猎人携带版3rd》会成为商业上的成功佳作，内部开发的《失落的星球2》拖了后腿。其他游戏如《猫猫村》、《漫画英雄对Capcom3》、《超级街头霸王IV》等均为外包。稻船敬二带领的开发人员共700多人，每个次世代新作项目投资超过30亿日元，投入与产出完全不成比例。"工薪族文化"的蔓延正在把Capcom的开发团队变成毫无战斗力的军团。相比之下，欧美游戏工作室更加赏罚分明，每个项目结束后都要裁掉一批制作人员，开发期间表现不佳的员工会首先被清退，表现出色的员工会得到丰厚奖赏，会坐进独立办公室。而日本业界虽然在经济危机的冲击下也开始裁员，但终身雇员制的思想仍然根深蒂固，效益不佳时首先想到的是降低奖金而不是清退碌碌无为者。在Capcom，完成一个游戏项目后，普通开发人员得到的奖金充其量只有几十万日元，导演级最多也就是200万日元，难以起到激励作用。

Capcom的老将们悉数离去后，内部开始实行制作人岗位竞聘制度，目的是提拔年轻一

辈制作人，《生化危机 6》等重点项目都在全公司范围内进行竞聘。Capcom 历史上盛产游戏开发人才，迁本家族希望建立国内的精英团队，负责打造原创大作品牌，而已有的国际性品牌可交给欧美团队发展续作。

在游戏产业的历史上，日美合作鲜有成功案例，日本游戏公司在欧美设立分公司后，欧美管理层与日本总部之间摩擦不断的报道却常有耳闻。而且真正的欧美一流游戏工作室开价高，合作条件苛刻，最近的趋势是品牌知识产权归开发商所有，发行商反而只能从中分一小杯羹。于是日本发行商只能寻找欧美的二线工作室，这些开发团队可能也有过硬的技术力，但对大型游戏项目经验并不多，又缺乏与日方的合作经验，而日方更无法像欧美游戏巨头一样为其提供全面的市场反馈信息，根据玩家需要指引游戏开发方向。《黑暗虚空》初期 DEMO 公开时，欧美媒体早已指出其操作和视角上的种种弊端，而这些问题直到游戏发售都没有得到解决，这说明了 Capcom 的监管不力。Airtight 创始人 Jim Deal 说："Capcom 从没派人来过我们这儿。"在合同签署之前，Capcom 对于与 Airtight 的合作十分谨慎，对其背景进行了深入调查，公司的 10 名最高层亲赴其办公场所考察。但在合同签署之后，Capcom 就把开发自由完全交给了 Airtight，本意是使其在完全没有日方介入的环境中开发原汁原味的美式游戏。如果 Airtight 是 Valve、Bungie 那样的超一流开发商，这种合作方式可能会诞生传世名作。问题是 Airtight 已多年没有新作，对当下的市场口味并不清楚。

跨国合作的成功前提是要找到一家合适的合作伙伴，急于扩大海外业务的 Capcom 可以说是病急乱投医。Airtight 曾拿着《黑暗虚空》的企划相继找到微软、EA、Activision、Take-Two、THQ 等多家发行商，每次都空手而归。Capcom 却把这个无人认领的项目当宝贝一样引进，痛快地支付了 1000 万美元的开发预付款，在 Airtight 的自卖自夸中不切实际地制定了 200 万套的销量目标。类似的案例普遍发生于日本其他发行商的跨国合作项目。几年前 NBGI 也巨资拿下了 Bill Roper 的《暗黑之门 伦敦》，本以为"《暗黑破坏神》之父"的身分便是作品质量的最好保证，结果亏得血本无归。Konami 也充满期待地将《寂静岭》外包给加州的 Double Helix 工作室，结果同样创下系列销量新低。迄今为止，日厂发行、欧美团队制作的合作模式大多为惨败收场。

遭遇铜墙铁壁

詹姆斯・凯认为日本游戏产业在 20 多年的成功发展中形成了一个相对独立的生态体系，对于任何变化存在本能上的排斥。虽然经营者们都意识到改变的迫切需要，但是却无从下手。前 NBGI 社长鹈之泽伸在 2008 年 10 月的游戏业界座谈会中说："日本游戏业界从 PS 时代开始就走上了锁国化的不归路……"与西方脱节太久，导致日本游戏厂商难以融入欧美游戏圈。充满进取精神的 Capcom 比其他日本厂商更早投入次世代高端技术研究，《失落的星球》、《生化危机 5》等游戏技术表现力不逊于同时期欧美的任何顶级大作，获得了让 Capcom 惊喜的销量。于是 Capcom 依葫芦画瓢，继续开发了《失落的星球 2》和《丧尸围城 2》，目标销量分别为 370 万和 300 万。前者实际销量不到百万，导致上半财年 Capcom 利润大跌四成。《丧尸围城 2》开发过程中几经波折，加拿大 Blue Castle 工作室在临近初定发售日期时交出的评估版质量不佳，恰逢其时，《生化尖兵》与《黑暗虚空》接连惨败，Capcom 加强了对跨国项目的监管。稻船敬二亲自奔赴一线，责令将游戏进行大幅改动，以至于发售计划不断延后，上财年出现了赤字。不过稻船敬二的这次力挽狂澜物有所值，《丧失围城 2》首批出货量超过 200 万套，已远远超出前作成绩。在公布出货量的同时，Capcom 宣布收购 Blue Catsle，将其更名为 Capcom 温哥华工作室。此次合作让 Capcom 意识到对海外合作伙伴进行监管的重要性，"先合作后吞并"的 EA 模式可成为 Capcom 逐步融入欧美的可靠方式，而温哥华工作室将成为未来 Capcom 北美战略的桥头堡。

Capcom 从 2005 年就开始对美国分公司进行体制改革，进行了高层改组，强化了直销体制。所以 2006 ~ 2008 年间，Capcom 的发展顺风顺水。但一场突如其来的金融危机打乱了 Capcom 的西化脚步，美国的经济衰退给 Capcom 的海外业务造成强烈冲击。欧美游戏零售商实施了激烈的降价促销举措，并全面压低了进货价格。与此同时，被日本游戏业界视为噩梦的二手游戏市场开始在美国兴起，GameStop、沃尔玛、百思买等主力零售商都开始开办二手游戏业务。零售渠道被普遍收紧时，本来就处于弱势的"过江龙"们受到最大冲击，零售商对来自日本的游戏更加谨慎，在进货价压低的同时，进货量也在减少。同时，日元的升值幅度也远远超出了 Capcom 预估的范围。2007 年美元兑日元汇率为 110 ~ 120 之间波动，当时迁本春弘对《日本经济新闻》说 Capcom 能承受 1 美元兑 100 日元的升值程度。而现在美日元汇率已经达到 80，日元的升值速度超出了大多数外向型企业的承受能力。零售渠道缩紧和日元升值的双重打击是金融危机后日本游戏厂商在美国全面溃败的主要环境因素，强如任天堂也无法幸免。虽然任天堂的产品可以不受零售渠道缩窄的影响，但外汇损失却是其不堪承受之重。今年第一财季，任天堂外汇损失超过 700 亿日元，直接造成任天堂从去年同期的盈利 423 亿日元转为亏损 252 亿日元。任天堂尚且如此，其他对欧美市场垂涎三尺的第三方们人人自危。从 2009 年开始，日系软硬件产品在欧美的占有率不断下降。特别是 2010 年后，美元兑日元跌破 90，美国本土豪强们纷纷将日本肖小们扫地出门，X360 长驱直入收复失地，市场份额首次超越 Wii，赢得其五年来的首次全面胜利。



■在足球游戏之战中，Konami 全面溃退。

日本第三方在局部市场上与欧美列强的对抗也在节节败退。Konami 与 EA 的足球游戏之战持续多年，PS2 末期"《PES》系列"一度超越了有 FIFA 授权优势的"《FIFA》系列"。现在《FIFA》正在成为一个千万级游戏系列，而《PES》降低到 500 万级别，二者已经不在同一个量级。EA Sports 狠辣的霸权主义在业内臭名昭著，垄断体育游戏是 EA 永恒的目标。过去 EA 通过独家授权、以本伤人等方式实现其垄断目的，但在足球游戏之战中，EA 却是靠游戏质量与市场运作实力胜得光明磊落。《PES》制作人高冢新吾承认："从 PS2 转型到 PS3 对我们来说是非常艰难的时期，回顾当时，我们的团队精神也需要一次变革。"《PES》制作团队用了 4 年时间才逐渐适应次世代主机的技术环境，在技术摸索的同时，游戏改革方向上也走了太多弯路。归根到底还是因为日厂只顾眼前利益的短视行为。EA 在


■ Ben Judd 是 Capcom 海外事业的主要负责人之一。

《FIFA 06》之后痛定思痛，在次世代主机身上全力投入，进行了大刀阔斧的改革，用了3年时间实现了《FIFA》从一团烂泥到备受尊敬。而《PES》过于留恋PS2时代的耀眼光辉，当X360与PS3陆续上市，PS2版仍然是销量的主力，于是《PES》团队固守着正在沉没的PS2战舰，一步三回头地迈向次世代。当他们猛然发现业界已完全进入高清时代，《FIFA》已绝尘而去。

与Capcom一样，Konami是国际市场的进取派。因为《潜龙谍影》和《PES》这两大系列，Konami率先实现了SE与Capcom提出的"海外收入占8成"的目标。在小岛秀夫的带领下，Kojima Productions技术力跻身全球顶尖行列，为日本同行所艳羡。但次世代主机发售至今已经5年，小岛组在高端游戏上的贡献也就只有《MGS4》，Konami需要的是更高的生产力。所以在《MGS4》发售后，Konami采取了小岛组监督、外包给海外工作室开发的代工模式，诞生了质量上乘的《恶魔城 暗影之王》。尽管如此，两个版本发售三个星期区区27万套的销量实在令人寒心。营销实力也是销量的关键决定因素，EA的《神曲 地狱篇》业界评价远不如《暗影之王》，但销量已超过130万。Konami在音乐游戏类型上的全面失守也反映了美日发行商的实力差距。Activision可以豪掷亿金为《吉他英雄III》创造空前豪华的曲目阵容，MTV Games不惜花费数亿美元买下Harmonix，再花数千万美元采购曲目授权，这些投资对于每年推出N个音乐游戏的Konami来说简直是天文数字。巨额的投资带来的是"《吉他英雄》系列"超过30亿美元的收入，《摇滚乐队》也有超过10亿美元的营收，而Konami在这场音乐游戏风暴中颗粒无收。

过去日本人占强势地位的游戏类型正逐步被欧美厂商取代，美式RPG取代了日式RPG，美式动作游戏后来居上，因《生化危机4》而崛起的动作射击游戏也成为美系作品的天下。欧美厂商以好莱坞式大作模式将影响力不断扩张，各类型的标志性游戏都已达到超过千万的销量级别，试图以欧美为业绩突破口的日厂们将面临超级巨作形成的铜墙铁壁。

饮鸩止渴

面对恶劣的国际经济局势，日厂们同时也在积极扩大内需，并进行公司内部改革。日本的发行商们不是没有看到"工薪族文化"的蔓延，也有一些大厂试图改变日企的陋习，建造更具活力的人事制度。

2008年5月12日发刊的《周刊钻石》刊载了一篇业界内部报告，说的是"某游戏软件商"数年前导入了"排位制度"，根据员工对公司下期预期业绩的贡献度进行排位，根据排位决定年薪。基本工资只有总年薪的15%，剩余85%按照排位决定，过去的功绩、年龄与家庭构成统统不计。结果有的员工工资减半，也有人工资倍增，由此造成了公司的动乱。杂志中采访了某参与制作多款热销大作、培养了不少青年才俊的A先生，他的收入因为排位制度的引入而减少了一半不止，遂于失意中递交了辞呈。据粗略统计，为公司长年贡献的老员工们年薪普遍锐减，而处于上升期的晚辈后生们收入大增，有的甚至年收数千万日元。于是新员工们干劲十足，称赞这是激励员工士气的成功改革，而原本想在公司里踏踏实实工作的中坚阶层心生寒意，社内怨声四起。



排位制度引入后的另外一个副作用是原本和谐友爱的公司氛围一夜间变得剑拔弩张，明争暗斗的现象加剧，朋友意识淡薄，不信任感开始传播。进入高排位阶层的员工会被人在背后指指点点，"他的排位凭什么比我高？"成为员工之间最常见的话题。团队协作精神也因为对各自利益的考虑而遭到破坏，老员工不愿向新手传授经验，担心后来者居上，影响到自己的排位。员工关心的不是游戏质量，而是如何提高自己的排位。这种成果主义的改革让表面谦恭的日本人露出了性格中的阴暗面。

这家没有被点名的软件商据说就是Namco，因为在此之前日本NHK电视台对Namco的公司制度改革有过类似的报道，Namco的成果主义在日本业界已是公开的秘密。Namco是从2003年4月1日开始引入成果主义，目的是打破日企一潭死水般的传统辈份制度，调动员工积极性。作为成果主义经营思想的延伸，Namco与Bandai合并后，还引入了"制作单位要对销量负责"的方针，这进一步搅乱了开发部门的工作，造成适得其反的后果。因为担心游戏销售失败影响自身利益，各制作部门只有不断靠开发续作和重制游戏保证基本收入，创新欲望被剥夺。所有员工都抢着做收益稳定的系列作，高风险的原创游戏无人愿接。NBGI成为日本"吃老本"的代表厂商之一。由于90年代Namco辉煌时期的中坚力量大批辞职，以及利益至上的投机主义盛行，在Namco社内埋头做技术研究的实干型员工越来越少，这是Namco从当年的3D技术先锋沦为技术落后于时代的根本原因。进入高清世代后，游戏开发成本的飙升与日本国内市场的萎缩使投入高端技术研究的风险加大，更加剧了NBGI技术处境的恶化。缺



乏一个具有强势地位的制作人也是NBGI在高端技术投入上趋向保守的原因。制作人是经营层与制作团队之间的桥梁，主要职责是为游戏项目争取预算。一个优秀的制作人所具备的首要能力条件是判断游戏质量与市场前景，为有潜力的项目分配充裕的预算，同时有足够的影响力要求经营层划拨资金。Konami有小岛秀夫、SEGA有名越稔洋、Capcom有稻船敬二，而NBGI缺少这种在管理层与董事会中地位超然，又对游戏有深刻了解的制作人。特别是原Bandai方的大多所谓制作人对游戏缺乏了解，忽略了前沿技术研发对长远发展的重要意义。

NBGI的首任社长是原Namco方面的石川祝男，此君在任三年政绩不佳，由原Bandai方面的鹈之泽伸继任社长。这两人都不是正正经经的家用机行业出身。石川祝男在Namco期间负责的是街机业务，鹈之泽伸熟悉的是动画市场，曾亲自参与制作了《机动警察PATLABOR》，他的经营思路深受Bandai Namco集团第一代社长高须武男的影响。高须武男原是银行职员，因在Bandai的改革中立下赫赫功勋而鹊起，其经营作风干脆果断，但在娱乐内容方面自己也曾向《朝日新闻》承认是个门外汉。高须武男是日本最早公开抱怨“开发PS3游戏要卖50万套才能回本”的社长级人物，之后4年，NBGI果然成为对PS3支持度最低的日本主要发行商。高须武男思考的不是如何以高质量游戏提高销量，而是控制成本降低风险。这是玩具公司Bandai的经营理念，Bandai的游戏质量普遍平庸，但凭借庞大的动漫品牌资源，在过去保持着出色的业绩水平。Namco与处于强势地位的Bandai合并后，被逐渐同化，经营方针从积极进取地开拓优质新品牌转为对已有品牌资源的疯狂压榨。表面上盈利数字的逐渐增长更让经营层相信走上了一条正道。事实上NBGI的品牌信誉正在品牌价值的过度开发中严重受损，短期蝇头小利的代价是牺牲了长远的发展潜力，这恰恰是对游戏产业不了解的经营者们看不到的隐形炸弹。有人认为金融业人士的全面侵入正导致日本游戏业的方向性偏差，高须武男、和田洋一等出身金融业的高管掌握了日本最强势的游戏发行商，而金融高管的经营原则必然导致成本与利益高于一切的拜金主义盛行。

2010年2月，Bandai Namco集团宣布大幅向下修正年度盈利预期，将原本预计的140亿日元纯利润修正为亏损310亿日元。同时旗下游戏部门NBGI决定裁员200人，占员工总数约十分之一。前几年饮鸩止渴的行为终得恶果。鹈之泽伸从4月1日开始被贬为副社长，NBGI的改革宣告失败。

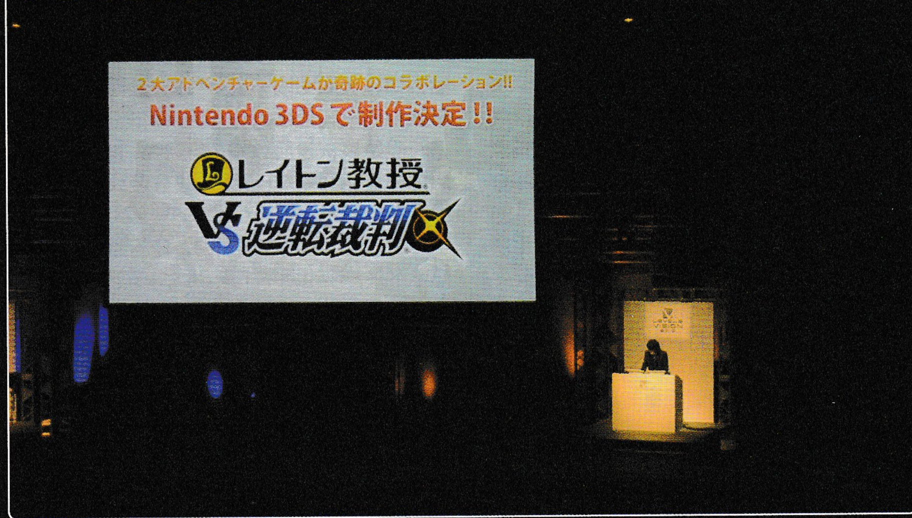
希望之光

一方面是国内市场不断萎缩，另一方面是海外市场份额遭到当地列强的挤压。内部改革难以施行、外部群狼环伺，这是日本游戏产业最恶劣的时代。当日厂们向着西方遥望时，最大的希望却出现在本土最不起眼的角落。福冈的游戏制作业成功经验是值得全日本借鉴的优秀榜样。Level-5是过去十年日本最成功的新游戏公司，前段时间Level-5召开VISION 2010发布会，一口气公布十款正在开发的新作，其中目标销量百万以上的游戏至少5款。如此雄心壮志，即使是以业界领头羊自居的SE也要自叹弗如。Level-5近年来的作品让人仿佛看到日本游戏业巅峰时期的创造力，从《莱顿教授》到《闪电十一人》，乃至下一阶段的重点大作《二之国》，在这些特色鲜明、有广泛吸引力的游戏中，我们可以看到FC时代日本游戏的创新之魂。这是出自一群有激情的创作者之手，而非工薪族文化的产物。也许是因为地理上的距离，地处偏远的福冈在相对独立的环境中发展出与东京完全不同的产业结构。这个生活节奏较慢、没有住房压力、以美食闻名全国的城市能提供更接近于欧洲的闲适创作环境。同样地处福冈的CyberConnect2也是令人瞩目的后起之秀，最近几年技术与创作能力都在突飞猛进，由其开发的《火影忍者　究极忍者风暴2》获得动漫类游戏前所未有的《FAMI通》39分超高评价。与Capcom合作的《阿修罗之怒》首支预告片已经让全球动作游戏玩家为之惊叹。

Level-5的成功，究其原因是抓准了女性与中小学市场。《闪电十一人》在日本中小学校大受欢迎，未来的《纸箱战机》、《二之国》、《幻想生活》等都将以中小学生为主要市场目标。自从进入PS2时代，日本第三方专注于为核心玩家开发游戏，另一方面也由于开发者本身口味的宅化与核心向，逐渐脱离了市场潜力巨大的少儿市场。中小学男生是最容易对游戏产生兴趣的消费群体，在FC时代中小学生就是游戏产业的根本。少子化现象使中小学市场有所萎缩，但这始终是最热爱游戏的消费群体。Capcom因为无意间在中小学校里触发口耳相传效应，引爆了这个被长期忽视的巨大市场，这才让整个日本业界想起20多年前让他们发家的市场之根本。日本中小学生对游戏的兴趣有增无减，今年的《口袋妖怪　黑·白》创造了系列销量新高，年底的《怪物猎人携带版3rd》将冲击500万销量目标。只有在这个喜欢传统游戏、又对技术表现力要求不高的市场上，日本第三方才能找回自信。全力开拓中小学市场应成为日本游戏产业的自救之路。欧美还有更庞大的低龄市场等待日厂挖掘。由于欧美第三方重兵集结于成年市场，中小学生一直是被忽略的消费群体，这个利润最丰厚、收入最稳定的市场悉数落入任天堂手中，使任天堂能在几十年的风风雨雨中长盛不衰。比起在高端市场上与欧美列强们硬碰硬，竞争对手相对较少的低龄市场潜藏着更大的商机。日系作品注重角色塑造，在低龄层喜爱的可爱角色方面有天然优势，马里奥、索尼克、口袋妖怪等角色型游戏常年霸占欧美低龄市场的主要份额。日厂对角色经营驾轻就熟，只是缺乏在欧美巨大市场上进行全面跨媒体运作的胆魄与资金实力，任天堂经验最值得第三方借鉴的不是炼脑和健身游戏，而是低龄游戏的经营。

欧美媒体在近乎幸灾乐祸般的报道日本游戏业界的惨况时，几乎忘记了任天堂也是一家日本公司。从1996年以来，索尼与其他所有日本第三方形成了一个产业体系，而任天堂单独形成了自己的产业体系，当今日本游戏产业的危机，归根到底是索尼系崩坏的恶果。岩田聪说，开发3DS的目的之一，是形成一个可以与第三方共享利益的新体系，这部更注重日本市场的掌机不仅将开启游戏产业的3D元年，或许也将开启日本第三方复兴时代的元年。

■ Capcom正同时与福冈的Level-5和CC2合作。



文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

游戏人物

第十四回

三上真司 恐怖征服者

个人小档案
生日：1965年8月11日
出生地：日本山口县岩国市
学历：京都同志社大学商学部毕业
爱好：电影、钟表收藏、中国拳法

东京六本木一座52层的写字楼里，一阵响亮的掌声从会议室中传来。一位穿着休闲装的男子向众人鞠躬致谢，当他抬起头来，脸上的表情复杂，说不清是欣喜还是感慨。距离上一次获得这样的关注已经过去了4年。那是在2010年4月，会议室里聚集了50多位来自西方的媒体记者，他们的掌声不是为了即将公布的《征服》，而是对这位恐怖生存游戏之父的过去表示由衷的敬意。他是日本最特立独行、也是最值得尊敬的游戏制作人之一，他就是三上真司。

踢飞玩家的新作创意

几年前的某个时刻，三上真司突然产生了某个构思——这位从《生化危机4》开始爱上动作射击游戏的个性派制作人想要制作一款街机游戏。

几年后，他在洛杉矶会展中心的一间小会议室里俯瞰E3展的南馆展厅。在他的视线里，微软展台前人头攒动，几乎将旁边的走道完全堵死。在场馆的另一面，索尼正在向全世界推销他们的3D眼镜与电视机。但是这一切在任天堂3DS的展区面前都显得微不足道。而对于三上真司来说，能让他双眼发光的是一些古怪的创意。

三上真司当年构思的街机游戏叫做“飞踢”，那是一款摔角游戏，游戏方式是让玩家朝着街机筐体的某个部位猛踢，如果踢得不够狠，筐体中产生的反作用力会把玩家踢飞。当然，这点子完全不切实际，不过这就是关键所在。

三上真司口沫横飞地描述他的想法：“你可以把敌人绑在绳子上打，然后当他们弹回来时，你可以一脚飞踢，把他们踢倒，然后踩到他们身上。如果你踢得不够狠，他们会马上跳起来，把你扔到两米开外。”三上真司所说的不是在游戏中把玩家打飞，而是设计某种街机筐体的机械机制将玩家弹飞。

这位现代恐怖游戏的教父花了十几年的时间研究如何制造惊吓效果，他那天马行空的街机筐体设计创意无论从成本还是安全性角度都不可能变成实际产品，但是这说明了三上真司在游戏互动层面上无止境的探索。

认识三上真司的人都知道，他是一个很容易厌倦的人，小时候就是一个有好动症的顽皮小子，在班上怎么也坐不住。他讨厌官僚主义，但是又忠实而忠诚。整个游戏业界都知道三上真司是个喷子，他的几个经典语录至今令人记忆犹新。在现实生活中，三上真司也是一个真正的话痨，蚱蜢公司社长须田刚一说：“三上真司承认自己没有办法超过30秒钟不说话，但是我认为应该是10秒钟。我想如果让他静坐30秒钟，他会爆炸的。”

三上真司总是充满活力，他的嘴停不下来，手也闲不下来。这两年，他把自己的时间分成三份，分别用来与白金工作室合作开发《征服》、与蚱蜢工作室和EA合作开发《暗影诅咒》以及启动自己的探戈工作室，为第一个项目做筹划。三上真司的这种性格也许就是他的游戏节奏不断加快的原因，“速度”也可以说是《征服》的一个关键词。



▲三上真司复出的新作《征服》获得业界一致好评。

三上真司是一个调皮的制作人，当他接受媒体访问时，除了不断有经典发言冒出来，还有丰富的肢体语言。有时你会觉得他小时候的多动症还没治好，欧美记者们甚至不需要通过翻译，就能从他的肢体语言中知道他在说什么。

三上真司的少年时代并不是玩家，他说在

20 岁之前自己从来不玩游戏。20 岁时，因为游手好闲进了一家街机厅，玩了世嘉的街机摔角游戏《Appoooh》，从此三上真司爱上了游戏，并且开始关注游戏产业里的就业机会。攻读商学系的三上真司本来想从事制造业，曾应聘过新日本制铁公司的策划职务，可惜他的每次应聘都被拒之门外。迷上游戏之后，三上真司开始在游戏业求职，参加过任天堂的招聘会。任天堂是三上真司敬佩的公司，但他总感觉该公司“有点儿不对劲”，任天堂有一百多年的历史，公司体系已经发展得很完整。三上真司更喜欢那种正处于创业期的公司，那样才会有“打天下”的刺激感。就这样，三上真司认识了当时正在崛起的 Capcom。

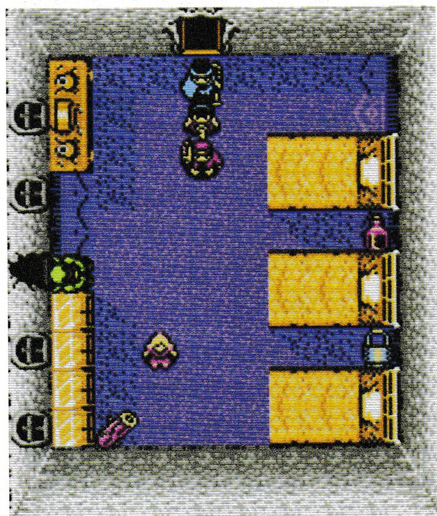
“我的一个超级热爱游戏的朋友听说 Capcom 要办一个活动，那里会有免费的食物可吃。他拿到了几张票，所以给了我一张，说：‘你想去吗？’我不是很感兴趣，但是听说可以免费吃东西。就决定去看看了。”因为这次免费蹭吃的活动，三上真司认识了 Capcom。三上承认：“老实说在此之前根本不知道这家公司的名字……”当他赶到富丽堂皇的大阪希尔顿酒店，奢华的氛围、Capcom 社长辻本宪三关于未来奋斗目标的激昂演讲都让他大受触动，他决定应聘这家刚刚认识的公司。令三上真司失望的是，第一次参加 Capcom 的笔试就被刷下来了，但是后来却莫名其妙地接到了 Capcom 的录用通知。三上真司说到现在他都不知道到底是怎么进的Capcom。不管怎样，在 1989 年，他成为了 Capcom 的一员。

Capcom 的超级巨星

当时 Capcom 与迪士尼签署了授权协议，Capcom 正在开发多款迪士尼游戏。三上真司参与的第一款游戏是 GB 版的《谁陷害了兔子罗杰》，紧接着他参与制作了 SFC 的《高飞狗》和《阿拉丁》。你可能会认为三上真司将早年开发的这些卡通游戏视为自己的黑历史，毕竟这位以核心向游戏而闻名天下的制作人曾经有过这么一句经典发言——“《王国之心》那样的游戏都能热卖，日本人都是笨蛋……”而事实上三上真司并不讨厌迪士尼，也不以其职业生涯中有过这些游戏为耻。

“制作那些游戏时真的很有趣。但是我接连做了三款，所以到第三款做完时，我觉得腻了。所以作为厌倦的反应之一，我转而做起了《生化危机》。”

三上真司本来是想尝试另外一种游戏类型。在《生化危机》之前，一个短暂的时期里，三上真司负责开发的是一款从不为外人所知的游戏——SFC 的赛车游戏《超级赛道》(Super Lap)。“当时我脑子里产生了那款游戏的创意，我真的很想做下去，但是在制作游戏时没有考虑到主机的性能。程序员们不断警告我，那样的游戏不可能完成，让我不要固执己见。但是我继续将项目推进下去，心里想着这就是我想要的游戏。但是到最后还是变成了无法收场的烂摊子。”



▲《生化危机》的灵感之源《Sweet Home》。

由于工作勤恳、富有想像力，三上真司获得了冈本吉起等高级制作人的器重。1994 年末，Capcom 元老级制作人藤原得郎被派驻 SCE 协助 PS 新作开发，他构思的恐怖新作《生化危机》无人接手。冈本吉起拿着企划案找到了三上真司，当时已经厌烦了卡通游戏的三上真司从这部全新风格的游戏提案中看到了希望之光，他满怀热情地接下了开发任务。Capcom 对《生化危机》不报太大希望，给三上真司划拨的人力与预算都很有限。初期三上真司是一边培训新人一边利用空闲时间进行游戏制作。“电影般的恐怖感”是三上真司的主要开发方向，为此他尽可能地消除了画面中的界面元素，使游戏过程就像一部真正的恐怖电影。在游戏开发半年多之后，另外一个团队与三上真司的小组汇合，开发人员数量超过了 40 人，《生化危机》变成了一个大项目。与三上汇合的团队是恐怖 RPG《Sweet Home》的制作人员，而这款游戏被认为是《生化危机》的原型，包括开门时的动画特写都是来自《Sweet Home》。



▲出自三上真司之手的《阿拉丁》是动画改编游戏中不多见的佳作。

《生化危机》开发初期制定的计划是以即时演算的 3D 多边形建构场景，制作中途才发现放 PS 的 3D 性能有限，为了保证视觉效果，只能将背景变成静态的 CG 贴图，没想到做出来的效果反而更有恐怖电影的镜头感。另外在游戏开发中途还发生了背景美术师集体辞职事件，对开发进度产生了严重影响。几经波折，《生化危机》终于在 1996 年 3 月发售，扭转了三上真司的职业生涯。《生化危机》改变了因《街头霸王》热度消退而造成的 Capcom 财政紧张，成为了 Capcom 的最强游戏系列。在 Capcom 资历不算太高的三上真司突然之间成为了社内社外的明星，Capcom 专门为他组建了第四开发部。但是在升职加薪后，三上真司发现无法像过去那样在游戏开发一线挥洒汗水，他要更多地面对人事管理与官僚主义。三上真司说：“我最大的成功是能够与那么多才华横溢的开发者共事，以及能够帮助他们挖掘自己的潜能。”在三上真司的栽培与提拔下，Capcom 第四开发部涌现了诸如神谷英树等名制作人，成为公认的 Capcom 最强开发团队。但是三上真司最沮丧的时期也是在这一阶段。他说：“我最大的失望是上司让我当制作人，那样我就只能退出实际游戏开发……在担任导演时，我可以和大家一起把游戏一点一滴地做起来，但是当上制作人以后，只能对游戏进行监督，就像站在后面看着他们干活。所以，当制作人太无聊了。”

前 Capcom 首席制作人冈本吉起与三上真司共事多年，他认为三上真司的这种念头是他与其他制作人迥然不同的根本原因。冈本说：“首先，也是最重要的一点是，他有的是才华。第二点是，他知道自己有才华。他知道怎样保持自己的才华，那就是不能分心，只能全心全意地当游戏的导演，他不能当管理层或者其他角色。”

冈本吉起说，当时他的主要工作之一，是帮助三上真司减少日常工作中的管理琐事。他说：“除了实际游戏制作外，我希望在所有方面都帮上点儿忙。我让他永远不必为开发时间、预算或人力资源而担忧。”

当时 Capcom 已经开始进行制作人的宣传包装，像明星一样对制作人进行宣传，希望通过制作人的名气提升游戏销量。Capcom 名制作人看似随意的每一次公开亮相都是有很多细节规定的，比如在着装方面就有一系列的公司规定，确保每个制作人都有自己的个人风格。比如稻船敬二在夏季露面时，一般是穿着棒球衫，冬天露面时则是穿羽绒服。船水纪孝总是穿着一件足球运动衫，三井达也的标志是留着染成棕色的长发，保持“问题少年”般的形象，而神谷英树的形象标志是光头与墨镜。其

实在大多数时候，这些衣着与形象细节并非制作人的个人喜好，而是出于公司的包装策划。冈本吉起说："你永远不会看到他们变发型，而且头发的长度永远是一样的。这是我们故意为之，让大家一眼就能认出来。如果把三上的形象风格变了，大家就认不出来三上真司了。"当时Capcom为三上真司设计的形象是戴着墨镜、中分的发型、笔挺的衬衣和闪闪发亮的外套。冈本吉起说，其实在日本游戏公司对于名制作人的个人风格都有明确规定，他说：



■《生化危机》发售后，静态CG背景的运用成为流行趋势。

"在Square Enix，他们都是开宝马。世嘉开的是法拉利。在Capcom，大家都戴又大又亮又昂贵的名表。而Koei的哥们儿都很高。那是他们有意塑造的形象，和各公司的历史文化有关。制作人不仅都有很好的生活方式，而且他们都能始终如一地保持下来。"

不过三上真司本人对冈本吉起的这种说法嗤之以鼻，他说只有冈本吉起自己才那么做。不过他承认有其他团队成员鼓励他如何着装，让他在接受媒体采访时看起来不那么像懒汉。

幻之生化危机

《生化危机》之后，三上真司取得了Capcom最高管理层的信任，他大权在握，掌握着"《生化危机》系列"的决策权。Capcom管理层鼓励制作人的个性发挥，不对其创意发挥做过多限制。在《生化危机2》开发过程中，三上真司表现出他个性中的偏执。由于对游戏细节不满，在距离预定发售日只有两个月时，三上真司毅然决定将一切推翻重来，当时的完成度已经达到80%。难能可贵的是，Capcom经营层竟然批准了三上真司的决定，要知道此举不仅造成50名员工白干了一整年，一年多的投资灰飞烟灭，而且错失了商机，致使Capcom财年业绩严重受损。三上真司能顶住公司上下的压力做出这种"荒唐"的决定，足以证明当时他在Capcom的地位之高。

真正的《生化危机2》并不是对《生化危机1.5》细枝末节的修改，不仅两位主角全部更换，剧情重写，而且所有关卡都重新设计。为了抓住美国老城镇的典型场景氛围，三上真司派了一个员工潜入大阪某美式大宅中拍摄取材，结果这位摄影师被当场抓住，好在照片安全取回带到了Capcom。重新制作的《生化危机2》至今仍被很多核心《生化》迷认为是全系列氛围营造最出色的一作，游戏销量达到了系列的顶点。三上真司破釜沉舟的行为获得了市场的回报，三上本人也因而获得了社长的完全信赖，以至于将其平台归属的决定权都交给了三上。《生化危机》的N64和DC版开发项目全面启动。DC版《生化危机 代号：维罗尼卡》由世嘉出资，主力开发工作由世嘉子公司Nextech负责，场景制作部分外包给XAX Entertainment，Capcom旗下的Flagship公司进行监督。Flagship是冈本吉起与三上真司主持成立的分公司，以相对独立的身分与任天堂和世嘉合作，目的是谋求跨平台的同时尽量避免得罪索尼。除了《维罗尼卡》外，Capcom还委托Angel Studios开发了N64的《生化危机2》移植版，并启动了原创的《生化危机0》，该作中途从N64转移到NGC。2001年9月，Capcom召开发布会，宣布今后《生化危机》全系列将由NGC独占！此举不止激怒了索尼，也激怒了数百万的PS2玩家。率性而为的三上给Capcom和索尼之间的合作带来了不少的麻烦，那段时期他的反索情绪溢于言表，不仅公开抨击索尼专门制造劣质产品，而且对《王国之心》、《真·三国无双》等PS2流行大作大加挞伐。

在《生化危机》之后三上真司的工作内容更多的是行政管理，但他本人更热衷于游戏制作，尤其是具有创新性的原创游戏，因而尝试性地参与了多个实验性项目。《PN03》就是这些实验项目之一，这是当时Capcom的"五大NGC独占游戏"中最失败的作品之一，外人也许认为它是三上真司职业生涯中的污点，但三上本人在该作开发过程中自得其乐，他开玩笑地说《PN03》与《征服》绝对不一样，虽然在画面风格上有点相似。



▲《PN03》比《战争机器》更早提出了掩体概念。



▲《生化危机4》打出了"史上最恐怖"的口号。

《PN03》比《战争机器》更早提出了"掩体式射击游戏"的概念，可惜三上真司当时还没有完全脱离《生化危机》的坦克式操作理念，游戏主角像个杂技演员一样动作轻盈敏捷，但是却只能呆站原地时才能射击，完全打破了游戏节奏，使其显得过于僵硬。该作中也出现了后来三上真司游戏的一些标志性设定，比如在每个地区后面的计分画面，鼓励玩家挑战高分，提高游戏的重玩价值，还有角色升级等等。

有业界传闻说，《PN03》素质不佳的真正原因并非三上真司在动作类型上积累不足，而是当时三上将该作视为一个"实验"，其用意是证明自己能在6个月的时间指导完成一款新作。被记者问到此事时，三上回答说："我们那么快把游戏做完的真正原因是，《红侠乔伊》延期到下个财年，所以我必须做点东西填补空窗……我想现在可以说出事实了。当然，这确实不是开发游戏应有的态度。"

正是因为《PN03》的失败，三上真司决定亲自深入一线开发《生化危机4》，以导演的身

分把握游戏的大方向，而不是在幕后当个制作人。三上真司要以《生化危机4》为自己正名，并挽救NGC玩家对Capcom的信心。《生化危机4》在开发期间经历了多次更改，最终才变成了后来面目完全改变的形态。第一个版本是2002年11月公布的“安布雷拉公司总部”，该版本完成度为40%。公布后没多久该版本就被三上真司推翻重来，紧接着就出现了E3 2003公布的“幻之生化危机4”，敌人与视角的设定都更接近于后来的最终版本。两次推翻重来后，三上真司对最终成品信心满满，当时他在媒体采访时说，如果《生化危机4》不受欢迎，“《生化危机》系列”可能会从此完结，他不希望在该作身上有任何闪失。

三上真司给自己施加了前所未有的压力，在《生化危机4》身上倾注了自己的所有精力。全身心投入的结果是创造了系列评价最高的巅峰之作，《生化危机4》代表了三上真司职业生涯的至高点。那些对《生化危机》的节奏已经感到厌烦的玩家们大喜过望，本来已经走下坡路的恐怖生存游戏因为《生化危机4》的出现而再次登顶。

《生化危机4》也标志着三上真司这一生最经典的一句发言：“《生化危机4》如果在PS2上出现，我就砍下自己的脑袋！”

结果Capcom决策层不顾三上真司用自己的脑袋向玩家做出的承诺，毅然将《生化危机4》移植PS2。三上真司说，他对那些为了玩《生化危机4》而购买NGC的玩家怀有强烈的负罪感，他也多次以此自嘲。比如在《神之手》中有只狗的名字叫“三上之首”，当他的新公司官网开张时，特别制作了一个让玩家砍掉三上真司脑袋的FLASH游戏。

神之手

《生化危机4》PS2版公布后，以三上真司为首的第四开发部与Capcom经营层之间的关系几乎恶化到不可调和的地步，Capcom不愿意就此失去这些人才，所以最后的结果是第四开发部的主力都被转移到专门为他们成立的四叶草工作室。Capcom对四叶草只有资金关系而不干涉其经营与游戏开发。获得了自由的三上真司按照自己的意愿启动了《神之手》的开发项目，他说：“这款游戏基本是我想怎么做就怎么做。”三上真司把自己的古怪创意全放到《神之手》中，对于市场是否接受、玩家是否喜欢等问题并不关心。

三上真司想要制作的是徒手肉搏的动作游戏，有很多过激的近距离打斗动作，并带有重口味的幽默感。由于预算不高，因此在场景方面尽量简单。这款游戏在三上真司心目中有特殊地位，他最喜欢的地方是以最高难度将游戏打穿。被记者问到：“想为Capcom时代的哪款游戏开发续作”这个问题时，三上真司选择了《神之手》。如此热衷于《神之手》的其中一个原因，可能是因为三上真司对拳法的热爱，在大学时代他曾着迷于中国拳法，对此颇有研究。

《神之手》中有很多冒险激进的设计决定，大多是主流游戏避之唯恐不及的，比如左摇杆同时控制移动与镜头，或者是让玩家用菜单设定连续技。有人认为这些是天才般的设定，也有人认为这些设定令人厌恶。SCEA圣莫尼卡工作室设计主管Adam Puhl说：“我认为将任何动作与任何其他动作组成连续技的概念……简直是帅呆了。但这也导致他们的游戏看起来过于诡异，因为你看到的总是那些不该被串起来的动作。”

视角设定是《神之手》最受争议的地方，因为同时进行镜头与人物移动非常困难，总是会冷不丁地遭到敌人的背后奇袭。更古怪的是，当玩家站在墙壁附近时，墙壁经常会消失，本来这样是为了提供更好的视野，但实际却是让游戏显得更廉价。三上真司究竟是出于怎样的考虑而设计了这样的视角呢？原来，在游戏开发初期，三上真司构想的是以第一人称视点进行，画面正中间显示的不是主角，而是他的一双手。后来改成了普通的第三人称视点，三上真司却不愿意把视角操作方式改回来。



▲《神之手》虽然销量很低，却是三上本人最喜欢的游戏。

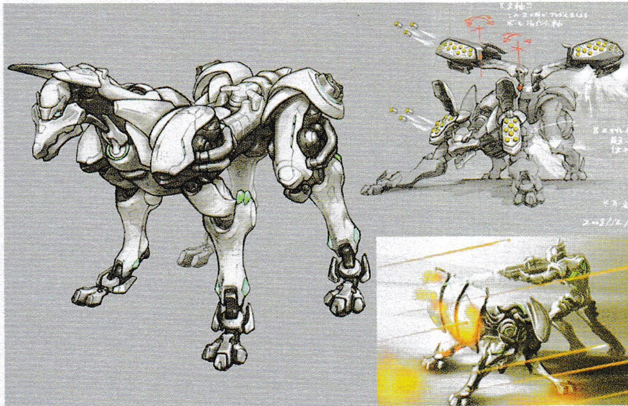
由于《大神》与《神之手》的接连惨败，四叶草工作室无以为继，才开张不久就被Capcom关闭了。四叶草的很多核心成员完全脱离了Capcom，成立了一家独立游戏工作室，先是叫“种子”（SEEDS），后来更名为白金工作室。但三上真司没有选择继续与这些旧部属一起闯天下，他独自成立了一家自己的公司，叫“Straight Story”，翻译过来就是“正直的故事”，三上真司是这家公司的光杆司令。之后几年，他逍遥自在，以独立制作人的身分与多家公司合作。除了白金工作室外，另外一个合作伙伴是须田刚一的蚱蜢工作室。

《征服》的灵感来源是早年的经典动画《再造人卡辛》，都是在太空站里射杀机器人。乍看之下，它和很多欧美的射击游戏没有多大的不同，三上真司的作品特性在于速度更快、更加狂热，不那么强调真实感。

媒体记者们采访三上真司时，最经常问到的一个问题是“为什么选择射击游戏”。这片领域是西方人的天下，也是日本人的软肋。三上真司说，这也许是因为日本社会长久以来更能接受剑而不接受枪，所以日本人在射击类型上不断学习尝试的同时，都要在游戏中加入近战要素，从Koei Tecmo的《量子论》到英灵殿工作室的《恶魔三全音》都不例外。

《量子论》制作人柴田诚对此则有不同的看法，他认为三上真司才是过去十年来很多西方射击游戏的灵感之源。他说：“我认为第三人称视点射击游戏的灵感，包括移动、瞄准与射击等游戏方式，有很大一部分是源于《生化危机》。所以从这一层意义上说，日本公司一直都在发展射击游戏。”Epic Games的CliffyB也多次表示，《生化危机4》是他开发《战争机器》的主要参照物。而三上真司对这些后起之秀非常尊敬，在《征服》开发期间，他要求开发人员认认真真地将“《战争机器》系列”打穿，用于研究。CliifyB最近则表示非常喜欢《征服》。两位东西方制作人彼此惺惺相惜，互相借鉴，共同进步，同时也证明了日本人完全可以做好射击游戏。

从某种程度上说，三上真司的每一款游戏都是对上一款游戏的反应。《PN03》是为了填补《红侠乔伊》的档期空白而赶工制作，《生化危机4》是因为《PN03》的恶评而发奋图强，《神之手》是因为《生化危机4》之后被赋予过高的创作自由而随性发挥，而《征服》是因为《神之手》被指责“只有制作人自己想玩”因此加入了更多能符合大众口味的元素。用三


▲《征服》中因为“西方朋友的建议”而取消的机器狗。

上真司自己的话说，《征服》一半是为自己开发，一半是为玩家开发。他坦诚地说："它介于二者之间，可能不是一种很好的方式。有一些地方我是想怎么做就怎么做，还有一些地方绝对是市场影响了我的决定。我想原因在于最初我不是很确定自己是导演还是制作人——这两者有很大的不同。所以结果就是介于二者之间。"

在游戏开发初期，《征服》的动作速度比后来的成品还要快得多，三上本人非常喜欢这种超高速动作，但是对很多普通玩家来说，那样的速度快得太离谱了。另外在开发初期阶段还设计了一只机器狗，他会一直陪伴在主角身边，有时会变成移动掩体，这只狗被取消的原因是"我的很多西方朋友跟我说那条狗有点诡异"。游戏的剧情也是为了迎合欧美玩家，三上真司本人对本作的剧情都不屑于提及，只是简单地表示比起剧情他更喜欢本作的游戏系统。在《征服》中三上真司也加入了一些取悦自己的内容，比如将游戏的最高难度命名为"God Hard"就是为了纪念《神之手》。主角的某些近距离招式发动时，拳头会变成橙红色，这也是源自《神之手》。

探戈之舞



▲从《暗影诅咒》身上可以看到《生化危机 4》的影子。

随着《征服》的发售，三上真司终于可以把更多的时间花在与蚱蜢工作室合作的《暗影诅咒》和自己的探戈工作室。按照他的一贯作风，在《暗影诅咒》完成之前，他不会急着开发探戈工作室的自家作品。他喜欢同一时期只做同一个游戏。

"这个原因说来话长，"三上真司说，"从四叶草时期到成立我自己的公司，中间有一年半的时间我没有带任何团队。那时我还是很想做一些很创新的内容，所以我就到处跑，看看是不是能接点儿活干。就这样我碰上了EA，而这个项目的跨时比我当时想像的长得多，结果与《征服》重合了，我真是失算呀！"

说起与EA合作的原因，三上真司的回答只有一个字："钱！"这个真诚而现实的原因比所有长篇大论的理由更令人信服。三上真司说，EA的市场营销能力太强，能够有这座靠山，蚱蜢工作室才能自由发挥。三上真司是《暗影诅咒》的制作人，须田刚一是导演，也就是说三上真司实际参与的工作不是太多。蚱蜢工作室在今年初搬到了新办公室，员工数量大大增加，目的就是为了全力完成该项目。有传闻说EA与蚱蜢之间发生了冲突，因为双方关系紧张才导致《暗影诅咒》进度推后。最近EA Publishing的David DeMartini声称该作是一个"学习过程"，这相当于承认了游戏的开发不顺利。今年TGS展，三上真司对记者说："日本人做游戏是取决于灵感，不像美国人那样有很强的时间限制。所以当EA每个月都来向我们询问制作进度时，我们的感觉就像是被放高利贷地咬着不放。"尽管如此，三上真司再次回归恐怖类型还是很令人期待，而且"《寂静岭》系列"音乐制作人山冈晃也参与了本作的开发。

最终三上真司的全部精力还是要逐步转移到他的探戈工作室。自从今年3月宣布成立，探戈目前仍处于招兵买马的阶段，班底相当豪华，包括《大神》的片贝直纪、《最终幻想 XI》的相场良佑等等。三上真司到处"接活"可能就是为了筹措公司的启动资金。谈到未来探戈将开发哪类游戏时，三上真司说，掌机游戏、下载游戏和多人游戏都有兴趣，他对当今游戏最不满的一点是"每个游戏都要花太长的时间开发"。所以探戈的处女作可能只是一个投资不大的小品级游戏。对于3D游戏，三上的回答是"未来十年肯定会做"。喜欢妙想天开的三上真司说："我真正想做的游戏是让大家把整张脸罩上，画面涵盖你的整个视野，视角会跟着你的头部移动——让你能真正融入到那样的世界里。"

三上说，容易厌倦的性格特点决定了他的游戏开发之路。他既喜欢小品级游戏，又喜欢超级大制作。他说："如果只让我做小型游戏，我会很快厌倦，然后又想做大游戏。而如果只开发大作，最后我会希望做一些小游戏。"



复出的三上真司给人的感觉是比当年圆滑了许多，不再我行我素，更多地考虑商业层面。他曾自我反省说，《神之手》的内容太小众向，身为一名制作人不应该只做只有自己想玩的游戏。今后他要为探戈工作室的盈亏负责，所以在他的游戏中，大众化口味的成分会更多。三上对探戈的期望很高，为了方便与发行商的合作，公司设在东京，三上也举家搬到了东京。他希望未来5到7年内将公司扩大到100人的规模。

如果有朝一日，三上真司萌生了退出游戏业的念头，是否会做一款梦幻之作为自己的游戏生涯划上完美的句号？三上说："经常由于时间的限制导致我无法同时兼顾游戏性与剧情，总有一天，我要用足够的时间做出最好的游戏系统和最棒的故事与世界观，然后将这一切完美融合。那可能要三年时间。"

只用3年时间弥补20多年职业生涯的遗憾？这个要求并不过分。希望三上真司尽快抽出时间，为自己，也为了全球玩家制作一款真正的完美之作。

三上真司语录

《王国之心》那样的游戏都能热卖，日本人都是笨蛋……

为了能多卖一点，索尼故意把产品质量做得很差，所以PS2用不了多久就得换，这简直是犯罪行为。

《生化危机 4》如果在PS2上出现，我就砍下自己的脑袋！

《三国无双》如果改名为《四国无双》肯定卖不出去，靠的都是《三国志》这个牌子。

最近的年轻人就像动物园里的老虎，或者是是温室里长大的花猫。

现在的日本完全是处于吃老本的状态。

一辈子都在打自己的小算盘的人真是可悲。

我是MAME模拟器的支持者！

超级马里奥兄弟

二十五周年纪念特辑



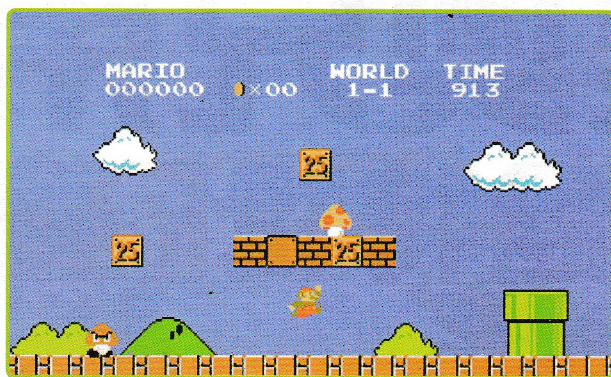
文 清国清城 美编 木仙

2010年9月13日，任天堂官方网站上放出了一篇特别访谈。以往的"社长问答"专题都是围绕最新大作，而这次则是为了纪念一款老游戏——这是《超级马里奥兄弟》诞生25周年的日子，就在25年前的这一天，游戏产业巨匠宫本茂带来了历史上最伟大的游戏，开启了任天堂的辉煌时代，也开启了后雅达利时代游戏产业的黄金时期。对于《超级马里奥兄弟》的伟大意义，任何绝赞之词都不为过。

为了庆祝《超级马里奥兄弟》诞生25周年，任天堂实施了大规模的庆祝计划，包括推出Wii版的《超级马里奥兄弟》25周年纪念合集，以及NDSi和NDSi LL的特别纪念版，以怀旧为主题的广告已经在全球范围全面展开。就像几年前的FC诞生20周年纪念一样，任天堂将会在全球范围再次刮起一阵怀旧风。




意大利水管工的诞生



宫本茂与糸井重里一起坐在一间专为《超级马里奥兄弟》25周年纪念而特别布置的房间里，背景墙上是巨大的马里奥点阵图，对面有一台大电视。糸井重里与任天堂关系密切，他不仅是《Mother》的制作人，更是任天堂多位核心人物的多年知交。糸井重里撰写的新闻简单而具有震撼人心的迫力，他的作品在日本现代文化中产生了相当深远的影响。糸井重里的个人网站"近乎日刊糸井新闻"每日页面访问量超过150万，在日本有很大的影响力。这一次的25周年特别访谈在糸井重里和宫本茂之间进行。

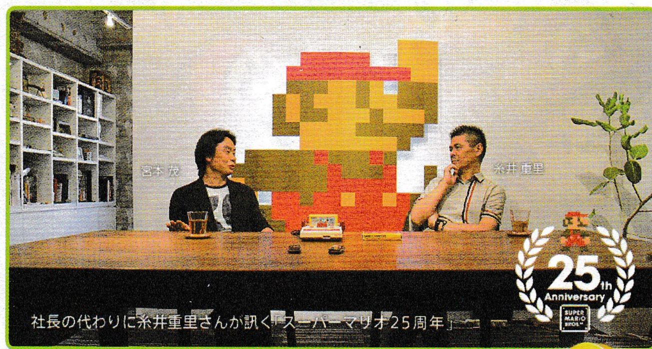
在21世纪的高清大电视里，播放了1985年原版《超级马里奥兄弟》的画面。宫本茂表情微窘地说："这么清楚地看到这样的画面，真是有些尴尬呀！"

宫本茂说，在当初的小屏幕显像管电视时代，画面本来就很模糊，往画面中塞一些小马赛克进去已经显得十分清晰了。而如今在大电视一看，背景中原本平滑的山丘轮廓都变得棱角分明。"不过用那样代表的线已经是我们当时能达到的最高技术水平了，所以这么想想也不怎么尴尬了！"宫本茂笑道。

"就像我今天再读起过去所写的书，也会觉得尴尬。"糸井重里深有体会地说。以现在的眼光来看，总觉得当初应该按照现在的文法来写，就连哪里该用汉字，哪里该用平假名，都看得很不顺眼。不过如果以现在的风格重写当时的著作，又会让当年的老读者不满。这就像任天堂在新主机上再版发行当年的《超级马里奥兄弟》，也要尽量保留当年原汁原味的形态，因为对玩家来说，这里面包含了太多的情感因素。有时候宫本茂会为当年某些稚嫩的设计元素而感到惊诧，然后惊讶地问同事："原版不是那样的吧？怎么可能……"可大多数时候得到的回答都是："就是那样的啊……"

在游戏人物只能由几百个像素构成的年代里，一切游戏设计方案都要在贫弱的机能限制下发挥。在马里奥诞生之前，大多数游戏主角的构造非常简单，要么是《吃豆人》那样的大饼，要么是像雅达利游戏机上面的火柴人，而宫本茂想要做出形象生动的大型角色（就当时而言）。在最初的实验阶段制作出来的只是几个简单像素方块组成的图案，用来实验跳跃起来的效果，经过仔细调教之后，制作得颇具重量感，感觉很不错。接着宫本茂就在现有"物理引擎"的基础上构思要设计一个怎样的角色。宫本茂已经在媒体的无数次采访中解释了马里奥的形象来由：戴上红帽子的原因是可动像素点有限，无法表现头发的动态，所以干脆用帽子遮住；长个大鼻子的原因是为了让脸部轮廓更鲜明一些；有两撇大胡子的理由是有限的像素点不足以画出马里奥的嘴，区区三四个像素就占了整张脸的三分之一面积，所以只能是胡子而不是嘴。穿红色吊带裤和蓝色衬衣是为了有更好的色调对比度，在任何背景中移动都可以看得更清楚。戴白色手套是为了在移动时手部前后摇摆的动作看得更清楚。甚至马里奥的意大利血统也是因为这些限制：当给马里奥的形象加了大胡子后，宫本茂对他的团队成员说："好吧，既然有了大胡子，那他就是意大利人了。"

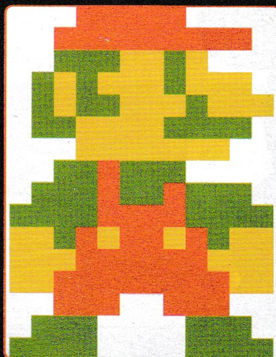
马里奥的形象在《大金刚》中首次亮相，原本被积压在仓库里的街机被改造成《大金刚》后，成了人见人爱的热门游戏，大闲人宫本茂摇身一变，成为任天堂的明日之星。1984年，山内溥决定成立一个"娱乐事业部"交给宫本茂打理，专门负责软件开发。当时这是任天堂的第四开发部门。山内溥要求宫本茂做出有史以来最具创新性的游戏。David Sheff在他的任天堂企业传记专著《Game Over》中如此评价："这是山内溥一生最英明的决定之一。很快大家就发现宫本茂在游戏方面的才华就像甲壳虫乐队之于流行音乐。宫本茂对任天堂的价值是无法计算的，可以说，没有他就没有今天的任天堂。"



社長の代わりに糸井重里さんが訊く「スーパーマリオ25周年」



马里奥小花絮之：马里奥的全名与年龄！



原名"Mr. Video"，当前名称来自美国任天堂的仓库房东。也有人说他的全名是马里奥・马里奥，这个名字也是缘起于美国任天堂。因为马里奥的双胞胎弟弟路易诞生后，间接确认了"马里奥"是马里奥的名而不是姓，但是在游戏名中又说明了是"马里奥兄弟"，所以按照这个逻辑，"马里奥"既是名又是姓，于是马里奥的全名就是"马里奥・马里奥"，而他的弟弟自然就是路易・马里奥。不过，不管是谁取的名字，当时肯定是没想到这一层的，所以迄今为止，任天堂官方对此并没有正式的设定。

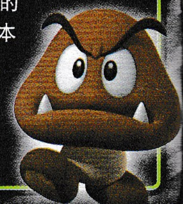
虽然多数人是从《超级马里奥兄弟》才开始认识马里奥，但是他的第一次亮相是在更早之前的1981年9月13日，明年将迎来他的30岁生日。至于他在游戏中的年龄，任天堂也没有正式设定，有说是25、26岁左右，不过宫本茂本人曾在讲述当年的开发逸话时说："除了大体24～25岁之外，其他没有想太多。"

神作的秘密



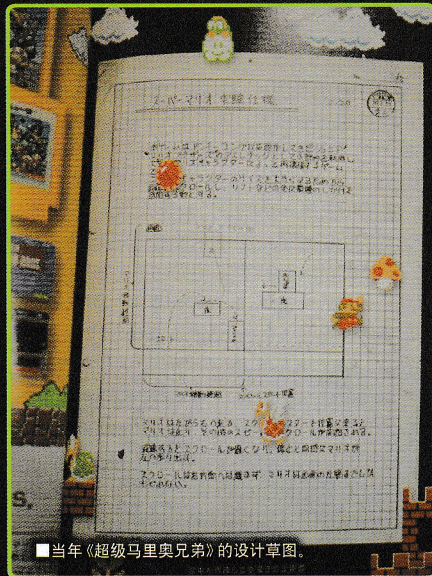
■年轻时的宫本茂，看起来细皮嫩肉。当时他可是个烟不离手的瘾君子哦。

为了向山内溥证明自己的能力，宫本茂当上娱乐事业部长后，将自己的半生经历作为新作的灵感。小时候他住在乡间，最喜欢做的事是到处"冒险"。有一次他发现了一个神秘的洞穴，对未知事物的好奇让他鼓起勇气，爬进了阴风阵阵、伸手不见五指的山洞。后来宫本茂回忆说："对一个小孩子来说，这无异是件生死攸关的大事，那无疑是我一生中最具关键性的一刻。"在黑暗恐怖的山洞了爬行了很久很久，终于看到了前面的一丝亮光，当他走出洞口，出现在眼前的是一片世外桃源般的美丽景色。"通过摸索发现一片前所未见的新世界"——那种激烈起伏的心情与强烈的震撼给宫本茂留下了终身难忘的记忆，并成为日后其游戏设计理念中的精髓。到任天堂工作后，宫本茂住在



京都市区的一间狭小的公寓里，每天下班回家，会经过一个被四面高墙围起来的地方，通过镶在墙内的水管可以看到里面的情形，宫本茂每次经过都想朝里面偷窥，但是又怕被当作有犯罪企图的不良分子……那种"通过管道窥见另一个世界"的欲望一直伴随着宫本茂，并成为《超级马里奥兄弟》中通过水管前往隐藏世界的灵感源泉。

在《超级马里奥兄弟》开始开发之前，任天堂已经在《疯狂摩托车》、《成龙踢馆》等游戏中积累了制作技术经验，其中最主要的技术经验就是对动态背景卷轴的运用。早期所有游戏都是发生在同一个版面中，不管关卡构造多复杂精妙，玩多了难免觉得枯燥。而使用动态背景卷轴之后，就可以在一个长画卷一样的背景中设计出变化无穷的关卡结构。由于当时任天堂即将推出磁碟机，因此宫本茂就想要总结之前的经验，制作出一款卡带上的集大成之作。当时任天堂内部将平台动作游戏称为"运动式游戏"，任天堂一直将其视为自己的发明，而且制作经验丰富，开发信心十足。


■当年《超级马里奥兄弟》的设计草图。

由于技术的改进，任天堂已经能够做出占画面比例相当大的角色。所以在初期阶段，宫本茂制作出来的是大马里奥在关卡中奔跑跳跃，场景的尺寸也比较大。但是问题也随之而来——由于人物与场景都很大，所以能够显示在同一个画面中的场景就显得太局促了，玩家只能看到前方一小块地方的情形，无法根据场景构造提前做好准备。这时就有人提议"把镜头拉远一些"，这样一来视野果然开阔了许多，也能更好地根据后面的关卡结构有个心理准备。不过又有人抱怨"马里奥看起来太小了"，也浪费了能够显示出大马里奥的技术。经过一次又一次的讨论，终于得出"有小马里奥又有大马里奥"的结论，在游戏设计时先以小的马里奥来构思游戏内容，然后再把马里奥变大。在游戏机制方面，通过道具将马里奥变大，碰到敌人之后就会缩小。在思考将马里奥变大的道具时，因为考虑到游戏的世界观接近于欧洲的童话故事，而童话中有很多走到森林里吃蘑菇的场面，所以就选择了蘑菇。而且因为选择了蘑菇，干脆就把舞台命名为蘑菇国。其他的设定也在类似的主题下逐个确定了。

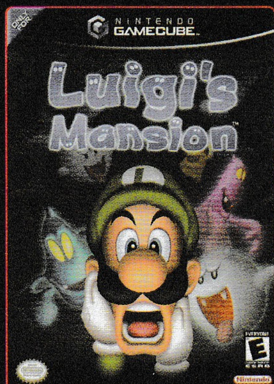
《超级马里奥兄弟》是当时不多见的使用卷轴技术的游戏之一，他所表现出的画面与关卡构造的多样性让玩家们大开眼界。画面每向前移动一步，呈现出来的都是一种全新的可能性。而在机缘巧合下通过某个水管发现一片隐藏的天地，将会给人以发现新大陆般的欣喜，并成为第二天与伙伴们交流探讨的话题。围绕《超级马里奥兄弟》隐藏要素的话题性，形成了口耳相传效应，成为该作火爆起来的真正原因。在那个年代里，虽然已


■1980年代中后期，宫本茂的小小办公室。

经有一些游戏杂志出现，但大多是同人性质的小发行量杂志，游戏攻略法大多是通过自己摸索与伙伴间的相互交流。在口耳互传中也诞生了一些被视为时代标志的流行词，比如曾入选当时日本社会十大流行词之一的"B加速"，指得就是《超级马里奥兄弟》中在移动的同时按B键可以加速奔跑的功能。

在口耳相传中，也难免发生一些以讹传讹的都市传说。"第九关骚动"在当时就闹得沸沸扬扬。有不知名的游戏杂志刊载了《超级马里奥兄弟》中"WORLD9"的存在，这个传言瞬间蔓延到日本所有的中小学校，其他杂志后来也跟着报道了"WORLD9"的情报，而且"有图有真相"，说的是在这个隐藏的世界里，马里奥能在地面上游泳，砖头变成了珊瑚，水管的颜色也变得不同。关于这个隐藏关的出现方法，坊间的传闻是"不切断电源的情况下拔出《超级马里奥兄弟》的卡带，然后插入《网球》的卡带，暂时操作一会儿之后再用同样的方法换回《超级马里奥兄弟》，RESET之后按A键的同时再按START开始。结果为了尝试这个秘技铤而走险的事件接连发生，因此弄坏的FC不计其数。后来宫本茂在媒体上出面澄清谣言才平息了这场风波。

马里奥小花絮之：路易的秘密



最初在《马里奥兄弟》中，路易与马里奥的高矮胖瘦差别还没有那么大，二者最大的区别在于配色。宫本茂早年学的是美术，对于色彩搭配非常重视。他经常在冬季时去滑雪旅行，路上看着窗外的景色，总是在想哪种颜色搭配最美。作为2P角色的路易其实是沿用了乌龟的配色风格。早期路易与马里奥的能力没有什么区别，直到《超级马里奥兄弟2》才开始出现不同，宫本茂希望玩家操作不同的角色会有不同的游戏感受。到了《超级马里奥USA》，路易的能力有了相当大的变化。再后来，随着主机性能的进化，路易瘦高个的形象逐渐树立了起来。虽然一直都是以配角的身分活在马里奥的阴影下，路易的粉丝也渐渐地多了起来。宫本茂说："我也很支持路易，未来也会让他继续在场上活跃。只要像《路易的鬼屋》那样偶尔让他当当主角，让人有'没有把他忘掉'的感觉就可以了。"

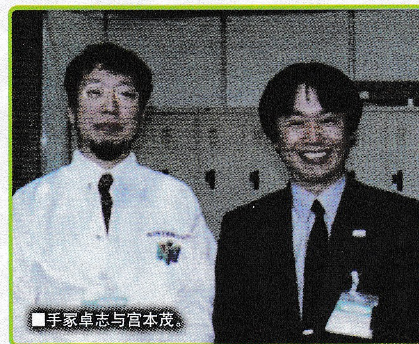
社会现象

除了宫本茂外，岩田聪本人还采访了任天堂的两位老将重臣：开发部顾问上村雅之和广报室长今西弘史。这是任天堂现役高级行政人员中辈份最老的长者，他们经历了任天堂从花札时代到玩具公司再到游戏公司的转变。FC发售时，今西弘史担任的是任天堂总务部的责任人，之后才成为广报室长。上村雅之则是一直掌管着任天堂的硬件开发，对于《超级马里奥兄弟》首发时的情形，他有何印象呢？

上村雅之笑道："其实我当时根本不知道有《超级马里奥兄弟》这么一款游戏。那时我正忙着很多其他事情呢！"实际上，当时任天堂最重视的产品是上村雅之正在开发的FC磁碟机，《超级马里奥兄弟》无论是在任天堂内部，还是外界的媒体，都不是太关注。任天堂并没有给《超级马里奥兄弟》投放太多广告，这款划时代的游戏完全是在玩家的口耳相传中成为了社会现象。上村雅之并不记得《超级马里奥兄弟》是何时开始腾飞，他只记得有一次到东京出差，当时和山内溥社长住在同一家酒店。工作结束后，上村雅之回到自己的客房，紧接着，他接到了一通电话，山内溥在电话的另一头要求他立刻到他的客房。上村雅之忐忑不安地来到山内溥的客房，这位严肃的老者告诉他："马里奥好像火起来了！"

上村雅之至今仍保留着1986年1月《朝日新闻》刊登的一篇大篇幅文章，该文报道的并非《超级马里奥兄弟》造成的社会现象，而是详细描述了游戏中的隐藏要素与打法，相当于一篇攻略……在一份全国影响力数一数二的报纸上居然出现了游戏攻略？这可是闻所未闻的奇事！比起简单的事件报道，这篇特殊的文章更能说明当时《超级马里奥兄弟》的社会关注度。那时无论是儿童还是成年人，都在谈论《超级马里奥兄弟》的秘技，《朝日新闻》也把这款话题之作当成了吸引读者的法宝。

负责广告与公关的今西弘史清楚地记得，在


■手冢卓志与宫本茂。



■《超级马里奥兄弟》是美版 FC 的同捆赠送游戏。

《超级马里奥兄弟》发售之前，日本主流社会对游戏的反感情绪已经达到即将喷薄而出的地步。由于电脑游戏中的色情内容泛滥，主流报纸传媒隔三岔五地发文抨击游戏业。马里奥的阳光形象与健康的游戏氛围使 FC 躲开了主流媒体的口诛笔伐，以“值得家长信赖”的健康玩具形象与鱼龙混杂的电脑游戏划清界限。

马里奥红起来之后，衍生产品的授权业务开始启动。当时任天堂并没有专门负责授权业务的部门，所以就交给今西弘史的总务部代为打理。自从总务部启动了马里奥的授权业务之后，每日门前络绎不绝，负责业务谈判的业务员们忙得焦头烂额。有趣的是，《超级马里奥兄弟》发售后不久，《塞尔达传说》就上市了，而山内溥亲自向总务部下达的指示是：马里奥可以授权，但塞尔达不能授权。山内溥认为应该着重打造《马里奥》这个更受欢迎的品牌，而人们的注意力通常只会围绕一件事物，如果同时力推两个品牌，注意力被分散，会导致两个牌子都打不响。所以马里奥成了任天堂的吉祥物，而晚诞生一年的林克坐了冷板凳。

可能是因为同样的原因，在马里奥发展史上功劳仅次于宫本茂的另外一位关键人员成了幕后英雄。在任天堂着重将宫本茂打造成现代游戏教父时，手冢卓志却是大多数马里奥玩家陌生的名字。而事实上从 1984 年任天堂的“娱乐事业部”成立直到现在，手冢卓志才是真正的马里奥掌门人，宫本茂更多的是负责整个公司的游戏产品线。然而二十多年来在任天堂的宣传活动和广告资料中都很少提到手冢卓志这个名字，直到 2005 年后任天堂进行了机构改革，手冢卓志才开始在公众媒体上逐渐活跃起来，目前手冢卓志担任的是任天堂情报开发本部制作部长。手冢卓志诞生于 1960 年 11 月 17 日，生日比宫本茂晚一天(宫本茂出生于 1952 年 11 月 16 日)。1984 年从大阪艺术大学艺术学系毕业后，手冢卓志加入了刚刚成立的任天堂娱乐事业部，他的同班同学近藤浩治也在同一年加入了同一个部门，并成为日后《超级马里奥》与《塞尔达传说》两大王牌系列的御用音乐制作人，是游戏音乐领域的泰斗级人物。

手冢卓志与近藤浩治回忆说，当时宫本茂事事亲力亲为，除了把握游戏创意的大方向外，从人设、图像到程序的各个方面都要了解得清清楚楚。在他的办公室里贴满了设计图，经常在彻夜不眠地加班。当时宫本茂的生活清贫，住在公司安排的小公寓里。就在那段时期，他认识了在任天堂总务部上班的安子。两人的交往十分公式化，从约会到热恋再到结婚，并没有太多浪漫的爱情史。婚后他们搬到了任天堂总部附近的一间小房子里，由于距离太近，平常不是步行就是骑车上班。

这个刚刚组建起来的小家庭生活朴实而温馨，婚后不久，宫本茂的第一个儿子诞生。安子辞去了在任天堂的工作，专心在家里当全职太太。平常这个小家庭惟一的爱好就是逛街。由于《超级马里奥兄弟》的发售，宫本茂从默默无闻到成为超级巨星，走在马路上经常被玩家们认出来，大老远就有三三两两的路人向他鞠躬致敬，那时玩家们都叫他“宫本博士”。

1985 年是任天堂历史上最关键的一年，除了《超级马里奥兄弟》外，FC 也在这一年登陆北美。《超级马里奥兄弟》作为美版 FC 的同捆游戏，为美国玩家带来了雅达利时代从未有过的奇趣体验。宫本茂的粉丝遍布全世界。到京都来“朝圣”的西方人络绎不绝。有一次甲壳虫乐队的保罗 · 麦卡尼专门赶到日本，当记者问他此行的目的时，他的回答是“朝圣”，于是大家都以为他要去富士山，没想到他说他的目的地是京都，此行是为了拜访宫本茂而来。日本的音乐不如英国，电影比不上好莱坞，只有游戏正在领先于全球，而作为日本头号游戏制作人的宫本茂已成为日本娱乐文化产业的宗师。



■ 20 多年前的《马里奥》音乐制作人近藤浩治。

马里奥小花絮之：踩踏神功的由来

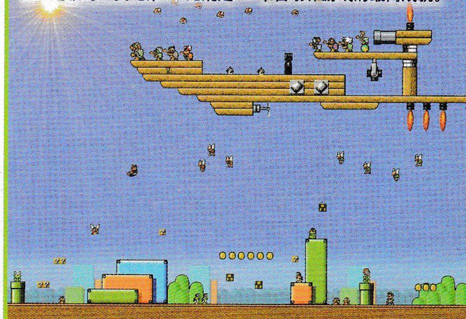
大家都知道，马里奥兄弟的首次共同亮相是在《马里奥兄弟》中。当时是横井军平首先向宫本茂提出“有没有办法制作一个可以在上下层之间移动的有趣游戏？”宫本茂苦思冥想，终于有了一个创意：如果从敌人正面或者上面撞下去就会被打倒，但是如果钻到敌人的下面那层往上撞，就可以将敌人打倒。这样就会鼓励玩家不断往敌人的下层跳跃。但是仔细一想，宫本茂又觉得一撞就把敌人打倒也太单调了，所以就改成撞倒之后还要上去给予致命一击的方式，这样更能鼓励玩家上下跳跃。

创意想好之后，就要开始设计敌人的形象。什么动物被撞倒之后就爬不起来呢？这么一来马上就想到了“乌龟”——《马里奥兄弟》的开发定案就这样成型了。不过后来有人质疑宫本茂：“为什么从乌龟的上面撞会被打倒呢？踩了龟壳之后，乌龟应该缩头才对啊！”宫本茂想想觉得有道理，于是决定如果下次再制作《马里奥》，就要设计成能够从上面踩踏的玩法——超级马里奥就这样练就了一番踩踏神功。



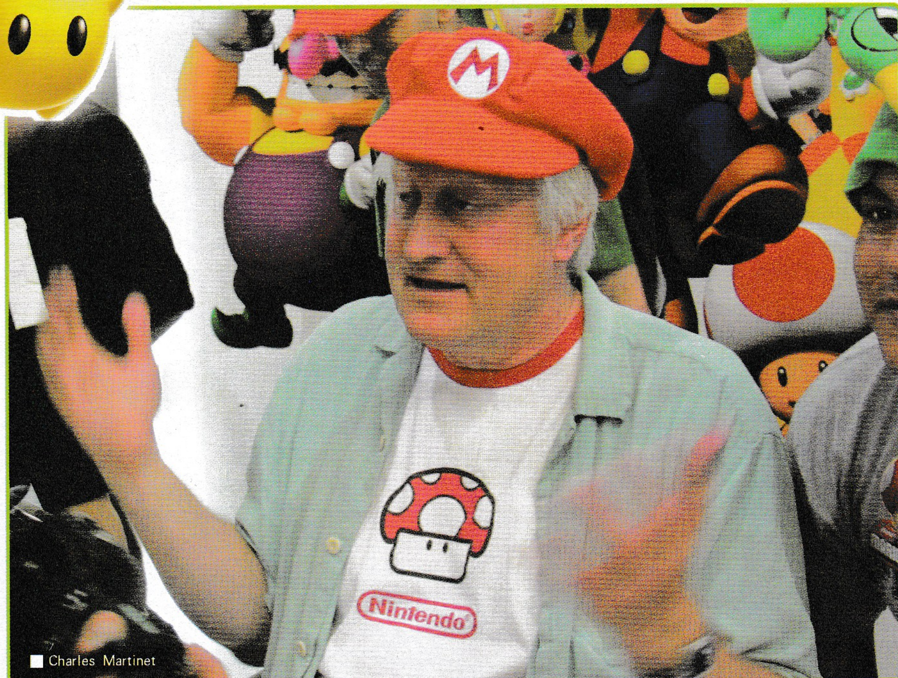
It's Me, Mario！

《超级马里奥兄弟》是宫本茂成为一代宗师的开山之作，却也成为他直接参与游戏开发的最后一作。游戏完成后，管理娱乐事业部是宫本茂的主要职责，他仍然为各种新作提供创意并担任监督，但无法像对待《超级马里奥兄弟》一样全身心投入，游戏的主要开发工作交给了助手手冢卓志。不过在《超级马里奥兄弟 3》的创意构思阶段，宫本茂参与得非常深入。在思考马里奥的新进化形态时，他曾考虑过把他变成人头马，或者其他神秘生物。但是首批设定图出来后，最吸引宫本茂的却是一根狸猫尾巴——以此为契机产生了套上服装变成各种动物的构想。马里奥的衣橱里增加了狸猫装、青蛙装，马里奥拥有了飞行和水中畅游的能力。原野地图的加入更是一个重大创举，在生动



■《超级马里奥兄弟 3》无疑是 FC 平台动作游戏的最高成就。





■ Charles Martinet

的地图画面上移动，不断朝着后面的关卡进发，就像RPG一样，有更强烈的冒险感觉。每个关卡中都蕴含大量隐藏游戏，整个游戏所包含的隐藏要素丰富度在当时应该可以说是无人能及的。至今仍有很多玩家认为本作是2D马里奥的巅峰之作。

《超级马里奥兄弟3》正在制作的同时，横井军平的第一开发部即将完成Gameboy的设计，对应的游戏阵容也在开发中。山内溥希望GB也有自己的《超级马里奥兄弟》，所以让自己的团队开始研发掌机版。在这种背景下诞生的《超级马里奥大陆》是系列历史上第一款与宫本茂无关的游戏，其中出现了黛西公主、瓦里奥等新角色。令人意外的是，这款非正宗的《马里奥》销量竟超过了系列最强的《超级马里奥兄弟3》，这多少会让宫本茂的团队有些愤愤不平。就在同一年，宫本茂的娱乐事业部（即任天堂第四开发部）进行重组并更名为任天堂情报开发本部，宫本茂拥有监督任天堂所有游戏开发的至高权力。

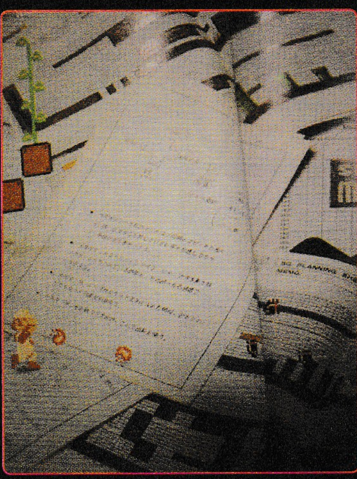
1991年SFC首发的同时，宫本茂团队的《超级马里奥世界》作为首发游戏之一，是多数玩家购买SFC的主要理由。游戏销量顺利超越《超级马里奥大陆》。这款游戏中出现了马里奥的坐骑——小恐龙耀西。早在《超级马里奥兄弟》之后，任天堂第一开发部的设计人员就希望马里奥能骑着恐龙奔跑，不过当时FC的机能不允许。SFC发售后才有了技术可行性。耀西的形象生动鲜明，在屏幕中所占的画面比例相当大，给玩家留下深刻印象。所以在续作《超级马里奥世界2》中，耀西成了主角，马里奥反而无法操作。

在SFC时代，世嘉MD急速崛起，作为其形象代言的索尼克风靡美国，大有超越马里奥的势头。任天堂与世嘉之间的16位机之战如火如荼，而索尼克与马里奥的形象之争是这场主机大战的前沿阵地。为了提高马里奥的曝光度，任天堂推出了大量的马里奥衍生游戏，马里奥的赛车、体育、益智乃至教育软件频繁推出，马里奥的关联商品大量出现。马里奥的跨媒体发展也在这一阶段达到鼎盛，臭名昭著的真人电影版《超级马里奥兄弟》就诞生于这一时期。这或多或少表明了当时任天堂为提高马里奥的曝光度，已经到了病急乱投医的地步，对跨媒体授权的把关不够严格。

在任天堂总务部对马里奥进行跨媒体包装的同时，宫本茂正在策划马里奥的下一次进化。宫本茂希望下一款真正的马里奥游戏能达到全新的高度，但是经过5年的实验与失败，他发现只有等待硬件性能的下一次飞跃才能实现他的构想。宫本茂失败的马里奥项目代号为“超级马里奥FX”，其目标是成为第一款3D平台动作游戏，失败的原因是SFC的3D机能太弱。固定的视点可以让操作和技术难度都大大降低，不过宫本茂认为真正的进化必须要给与玩家探索的自由，让他们能自己控制视点。这不仅需要强大的3D运算能力，还要有适应3D空间的新手柄。从硬件规格到手柄设计，N64开发过程中的很多硬件细节都是因为考虑到《超级马里奥64》的需求而进行修改，这反映了任天堂“硬件为软件服务”的一贯精神。

因为性能与容量的提高，马里奥不仅拥有了3D形象，宫本茂还希望让他开口说话，使马里奥的形象更生动，更容易让玩家记住。于是任天堂开始为马里奥招募配音演员。Charles Martinet听说在某个展会上有家日本公司在招配音演员，当他赶到展会的面试厅时，面试已经结束了，任天堂的工作人员正在收摊。Martinet走了进去，礼貌地问道：“我能试试吗？”当时负责招聘的主管只给他一分钟的时间，让他“以布鲁克林的意大利水管工身分”念台词。Martinet本来想用典型的意大利美国人深沉、暴躁的腔调，但是他听说配出来的声音是给小孩子听的，于是就用了有些含糊尖锐的欢快声调。他的声音给在场的面试官留下了难忘的印象，马里奥的声音就这样被确定下来了。1996年夏季，当玩家把《超级马里奥64》的卡带插到刚发售的N64上，画面中出现马里奥的3D头像，那一句：“It's Me, Mario！”宣告了马里奥新时代的到来。

马里奥小花絮之：按键设置的秘密

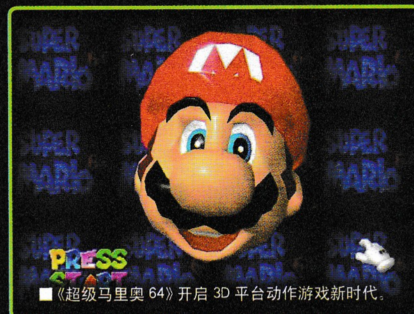


《超级马里奥兄弟》开发之初，A键本来是“射子弹”用的，B键是加速奔跑，跳跃是按十字键的上方向。“子弹”就是后来也有在游戏中出现的火球，不过在最初的设计方案中，其实是有射击游戏的关卡，玩家可以坐在云端一边射火球一边向前进。这些空中关卡的设计灵感来自《西游记》中腾云驾雾的孙悟空。但是在平台动作游戏中加入这种迥然不同的游戏类型有很大的技术难度，所以最后被取消了。而做好的射击关卡被隐藏了起来，变成了云层上的奖励关卡。另外，宫本茂还考虑到如果在奔跑的同时可以一直发射火球会太有利，破坏了游戏的平衡性，所以就改成在按B键奔跑的同时只会发射一颗的方式，空出来的A键变成了跳跃键。其实在《成龙踢馆》之后，宫本茂曾准备在今后的游戏中统一以上方向键为跳跃，A键为动作，不过最后发现用A键跳跃的感觉实在太好了。



快乐的本质

《超级马里奥64》的诞生为3D时代所有平台动作游戏树立了标准，但是选择卡带媒体的错误决定葬送了N64的命运。N64不仅缺乏第三方游戏，任天堂第一方游戏也不多。宫本茂对游戏质量的要求非常严格，经常动不动要求开发团队将大部分游戏内容推翻重来，甚至干脆取消。到了NGC公布时，《马里奥128》是玩家最关注的游戏，可惜在内部评估时早就被宫本茂否决。NGC的首发游戏是令人失望的《路易的鬼屋》，虽然其中也有许多可圈可点之处，但号召力明显不足。没有马里奥为首发造势的NGC成为任天堂最失



■《超级马里奥64》开启3D平台动作游戏新时代。


■《阳光马里奥》关卡设计出色，不过与以往相比变化太大。

败的一部家用机，一年后《阳光马里奥》上市，虽然获得强烈好评，但是已无力回天。那时任天堂发生了几十年来最大的人事变动，山内溥结束了对任天堂半个世纪的统治，将社长之位让给了岩田聪。美国分公司总裁荒川实在更早之前就宣布退休。在任天堂动荡时期发售的《阳光马里奥》虽然业界评价很高，销量却创下了《马里奥》主系列的新低。除了主机销量低迷的原因外，很多玩家抱怨在《阳光马里奥》中找不到熟悉的感觉，背景设定、敌人、道具等都改变得太厉害，不像是一款"超级马里奥"。后来时不时的有《马里奥 128》的传闻出现，大家都认为这才是《超级马里奥 64》之后的真正续作，可惜这些都成为玩家一厢情愿的臆想。

玩家对《马里奥 128》的期待从另一个侧面说明了大家对《阳光马里奥》的遗憾，这让任天堂意识到玩家更需要原汁原味的马里奥感觉。《新超级马里奥兄弟》就在这样的背景中诞生了。回归 2D 才是对"马里奥感觉"的终极回归。宫本茂认为马里奥已经发展成两个分支，一个是与主机同步进化的马里奥，即 3D 的马里奥，还有一个是"基本的马里奥"，简单，回归原点，所有人都能从中享受最原始的乐趣。由于是掌机游戏，任天堂不用太担心被玩家抱怨"画面退化"，而且游戏实际上还是有使用了 3D 建模，只不过保持了经典的 2D 玩法。这也是 2D 马里奥首次获得配音，还出现了巨大化的马里奥。随着画面回归 2D，马里奥的销量也回归到 2D 时代 2000 万以上的水平，更加说明了 2D 才是马里奥的王道。有该作的成功经验在前，任天堂放心地着手制作《新超级马里奥兄弟 Wii》。

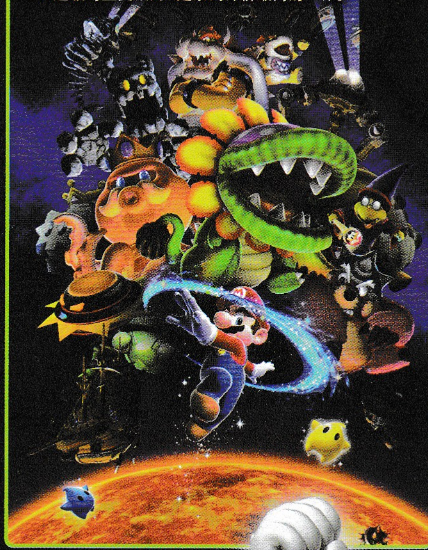
在《新超级马里奥兄弟 Wii》诞生之前，任天堂为所有期待《马里奥 128》的核心玩家们带来了《超级马里奥银河》。因为宫本茂的情报开发本部在制作回归 2D 的《新超级马里奥兄弟》，所以《超级马里奥银河》由任天堂的东京制作部负责。这个制作部成立于 2003 年，接到《超级马里奥银河》的开发任务是在 2005 年。被告知有机会制作马里奥正统续作时，担任导演的小泉欢晃诚惶诚恐，表示只要做一个小巧的游戏就可以了，后来被宫本茂激励"不想当将军的士兵不是好士兵"，因此斗志昂扬，立志要做出最出色的马里奥新作。

宫本茂曾经表示，《超级马里奥银河》虽然不是《马里奥 128》，但是在很多设计概念上是该作的延伸。《超级马里奥 64》对本作的影响随处可见。魔法蘑菇与火焰花归来，还加入了超级跳跃弹簧和冰花。而神秘的盒子、可以瞄准的马里奥大炮、酷栗宝等全部回归。岩田聪原本希望将本作作为 Wii 的首发游戏，因为他一直认为没有正宗马里奥护航是 NGC 失败的重要原因之一。但是在制作过程中，为了保证游戏品质，开发进度大幅延后。本作制作人清水隆雄说："能够成为 Wii 的首发游戏固然重要，但更重要的是要制作一款玩家认为值得购买的游戏。因此我们暗下决心，如果《超级马里奥银河》遭到恶评，我们还不如关了东京制作部！"

大众化是新时代《超级马里奥》的根本制作原则，虽然《超级马里奥银河》是为了满足系列核心玩家而开发的游戏，但是同时也希望吸引更多新玩家。小泉欢晃曾经认为 3D 游戏不可能做到所有人都能上手，在 3D 世界里太容易迷路，而且较少接触游戏的人很容易产生晕眩感。为了让更多人上手，任天堂邀请了系列历史上最多的测试人员，其中包括一些超过 50 岁的老人，根据这些普通消费者的意见进行游戏的修改。游戏中还设计了可以由高手带着新手玩的双人模式。《超级马里奥银河》发售后获得了全球媒体前所未有的好评，打出满分评价的媒体不计其数，最终全球媒体总评分高达 97.46 分，高居历史游戏评分排名第二位，与排名第一的神作《塞尔达传说 时之笛》仅相差 0.02 分！

《超级马里奥银河》是《马里奥》历史上获得最高评价的游戏，但是销量不到 900 万。虽说已经足以让其他百万大作乍舌，不过对于巅峰时期 Wii 的代表性大作而言不算太高，至少与任天堂的千万目标还小有差距。宫本茂更重视的是回归 2D 的《新超级马里奥兄弟 Wii》。宫本茂对《新超级马里奥兄弟》的游戏难度留有遗憾，制作 Wii 版新作时，他的主要课题是难度的调整。为了实现"所有人都能玩"的目标，宫本茂要求加入"Super Guide"系统，出现直观的操作演示，在玩家多次挫折之后，甚至可以将难点直接跳过，确保新手也不会被"卡壳"。任天堂对《新超级马里奥兄弟 Wii》的目标是"一家老小都能玩"，让不同操作水平的一家人一起玩多人模式，最大的困难就是平衡性的调整，让菜鸟父母或者爷爷奶奶不会老是拖后腿。为此目标设计的保护泡系统就可以让高手保护新手，实现一家人其乐融融的游戏氛围。这是近年来宫本茂投入时间最多的一款游戏，很多细节设定都是由他亲自敲定，比如螺旋桨马里奥的音效，甚至"因为头上顶着发动机所以脖子应该有点歪"、"将空中的敌人冰冻后应该落到地面"这样的细节都是宫本茂的主意。可以说，掌管任天堂所有游戏开发计划的宫本茂，在本作中扮演了接近于导演的角色。

《超级马里奥兄弟 Wii》再次证明了游戏宗师的实力，它的业界评价并不是系列最高的，但销量将近 1600 万套，而且至今仍保持热销，在全球的游戏周销量榜中稳定在 20 名以内，在不久的将来，可望突破 2000 万。在这个世界上，可能没有人比宫本茂更清楚什么是"游戏的本质乐趣"。一个优秀的制作人应该深知玩家的需要，知道哪些元素可以勾起玩家的兴趣。而宫本茂这样的宗师级人物，与普通名制作人相比最厉害的地方是其对游戏乐趣本质的把握，他所开发的游戏不仅适合玩家，更适合所有人，能让所有人在游戏过程中绽放笑脸——这就是宫本茂被尊为"游戏之神"的原因，也是作为宫本茂游戏设计理念完美代表的"《超级马里奥》系列"永远常青的根本原因！

■《超级马里奥银河》是系列评价最高的一作。


概况·生平

身高 1.55 米，身材矮胖，蒜头鼻，大胡子。标准蓝领阶层出身，平时穿红色衬衣、蓝色工作服，头戴一顶大红帽，因工作需要而长期佩戴白手套。瞳孔颜色为水蓝色，头发颜色为茶色。早期其衬衣与外套颜色与如今恰恰相反，直到与路易兄弟一起第三次拯救碧奇公主，才确定了今天的衣着品味。

马里奥的容貌与台词虽然都给人以拉丁系的感觉，但从姓氏来看分明是意大利人。据《超级马里奥世界》说明书记载，马里奥乃是精通美式英语的意大利裔美国人，证据之一是经常冒出"mamamia！"那样的意大利语。1990 年代反映马里奥兄弟生平的电影中，将其描述为居住在纽约布鲁克林地区的第三代意大利裔美国人。虽然马里奥外表温和憨厚，其实拥有超人般的体力与运动能力。他只要纵身一跳，一只手轻轻一挥，就能将大块的石头与砖块敲碎。他能将比自己的体型大几倍的库巴大王当玩具般旋转甩飞，他能大气不喘地跑遍整个世界，能够越过比自己高几倍的高墙。因身材矮胖而在碧奇公主面前抬不起头来马里奥，吃了蘑菇之后立刻变得高大威猛，再借助各类服装器具，飞天遁地、喷火吐冰无所不能。

与很多乐观的无产阶级一样，马里奥天生就是拉丁派的快乐性格，有着



强烈的正义感。木匠与水管工都是他的主业，据电影描述，他和弟弟路易一起开了家水管公司，处于吃不饱饿不死的经济状况，他们相信“工具就是我们的生命”。乐天、勇敢充满正义感的马里奥无数次的将史上最倒霉的碧奇公主拯救于魔爪之中，虽说自然呆的碧奇公主也有以身相许的念头，无奈门不当户不对，一对有情男女至今未能婚配。

马里奥热爱他的水管工事业，每一次波澜壮阔的拯救公主之旅都是以水管工的身分开始劈砖斩瓦、翻山越岭，而眼睁睁看着每次拼死拼活只能换来几个香吻，马里奥终于觉悟了。从此马里奥身兼数职，只要有利可图的职业，他都一一尝试，他先后当过篮球、足球、棒球、高尔夫球运动员，他当过医生、赛车手、裁判员、职业军人、玩具公司社长，甚至是一位业余麻将高手。在这丰富的职业经历中，马里奥逐渐积累了惊人的财富。虽然五短身材的他仍然穿着那一身鲜艳的工作服，其实已经腰缠万贯。据美国《福布斯》杂志调查，马里奥早已跻身全球最富有的虚拟世界富翁行列，身家超过10亿美元。

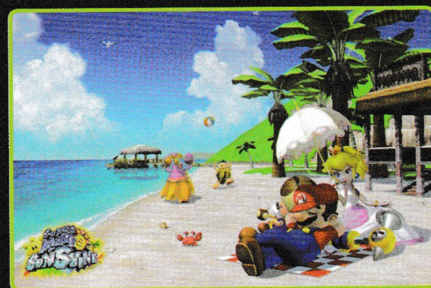
据传，马里奥不断拯救碧奇公主的行为其实并不是为了爱，真正的目的是冒险途中无处不在的金币。也有人说，马里奥的主要财富来源并非他卖命的兼职经历，而是来自拯救公主的路途上收集的金币。经过多年的积累，马里奥已经富可敌国。据《马里奥世界》、《超级马里奥大陆2》等著作记载，马里奥在某未知大陆上建造了自己的“马里奥城”，当起了一国之王。但是马里奥仍然没有与碧奇公主共结连理，而是继续保持暧昧关系。也许马里奥总是在等待公主再次被绑架，让他能再次展开收集金币之旅。不过对于见惯了大场面的马里奥来说，如今地球这个冒险舞台已经无法满足他的需要了，他能无拘无束地遨游银河，还能在二维与三维世界之间自由穿梭。

财色兼收！马里奥攫金把妹大冒险！

很久很久以前，在很远很远的地方，有一个蘑菇王国。有一天，库巴王带领军队入侵了蘑菇王国，抓走了如花似玉的碧奇公主当压寨夫人。消息传开后，蘑菇王国的居民们都很伤心，木匠兄弟马里奥更加义愤填膺。哥哥马里奥·马里奥又听说前往库巴城堡的道路危机重重，但沿途都是库巴王到处劫掠留下的金币，于是他更加怒气冲冲地坚定了要把公主抢回来，顺道捡回金币的决心。

马里奥虽然家穷人丑、身高一米四九（好吧，听说戴上帽子后勉强有一米五五），但天生神力，加上救美心切、攫金情急，于是一路上人挡杀人、佛挡杀佛，残忍地把小动物们踩成肉饼，把乌龟剥壳投掷。为挖掘金币宝物，马里奥凭蛮力野蛮拆迁，劈砖碎瓦，因强拆堕楼者不计其数。为了对付那些冲过来想玉石俱焚的居民们，马里奥偷摘蘑菇国的圣物蘑菇，一会儿变成庞然大物，一会儿浑身火红，喷出火球把刁民们烧得抱头逃窜。每当收集金币百枚以上，马里奥便多请来一名替身，替他出生入死。也有一种1UP蘑菇，可直接增加替身。在这些替身的前仆后继下，勇敢的马里奥终于突破重重障碍，翻越8个世界，最终来到了库巴王的城堡，拯救了永远只会说：“HELP ME！MARIO”和“THANK YOU，MARIO”的碧奇公主。

拯救碧奇公主的事迹传开之后，马里奥成为蘑菇国的国民级英雄。精明的出版商们纷纷登门拜访，要为马里奥写自传。最后，一位叫宫本茂的作家得到了马里奥的授权，由他创作的《超级马里奥兄弟》在全世界儿童读者中大受欢迎，总共销售了4024万本。从此马里奥兄弟便成为任天堂的签约艺人，围绕马里奥的全方位多角度包装计划就这样开始了……



马里奥游戏销量榜

游戏名	发售日	类型	平台	总销量	游戏名	发售日	类型	平台	总销量
超级马里奥兄弟	1985年9月13日	平台动作	FC	4024万	马里奥画家	1992年5月5日	益智	SFC	275万
马里奥赛车 Wii	2008年4月27日	竞速	Wii	2308万	马里奥聚会	1999年2月8日	休闲	N64	270万
新超级马里奥兄弟	2006年5月15日	平台动作	NDS	2272万	超级马里奥兄弟2（磁碟版）	1986年6月3日	平台动作	FC	265万
超级马里奥世界	1991年8月13日	平台动作	SFC	2061万	马里奥聚会2	2000年1月24日	休闲	N64	250万
马里奥赛车 DS	2005年11月14日	竞速	NDS	1857万	马里奥聚会4	2002年10月21日	休闲	NGC	247万
超级马里奥大陆	1989年8月1日	平台动作	GB	1814万	马里奥网球	2000年8月28日	体育	N64	232万
超级马里奥兄弟3	1990年2月12日	平台动作	FC	1728万	马里奥兄弟（美版）	1986年9月1日	平台动作	FC	228万
新超级马里奥兄弟 Wii	2009年11月15日	平台动作	Wii	1598万	马里奥足球 激情四射	2007年7月30日	体育	Wii	225万
超级马里奥64	1996年9月26日	平台动作	N64	1189万	FC MINI 超级马里奥兄弟	2004年6月2日	平台动作	GBA	225万
超级马里奥大陆2	1992年11月1日	平台动作	GB	1118万	超级马里奥 RPG	1996年5月13日	RPG	SFC	214万
超级马里奥全明星	1993年8月1日	平台动作	SFC	1055万	马里奥与路易 RPG	2003年11月17日	动作RPG	GBA	212万
马里奥赛车64	1997年2月10日	竞速	N64	987万	马里奥聚会5	2003年12月5日	休闲	NGC	208万
超级马里奥银河	2007年11月12日	平台动作	Wii	893万	纸片马里奥 千年之门	2004年11月12日	动作RPG	NGC	205万
超级马里奥赛车	1992年8月27日	竞速	SFC	876万	马里奥聚会3	2001年5月6日	休闲	N64	191万
超级马里奥64 DS	2004年11月20日	平台动作	NDS	856万	马里奥篮球 三对三	2006年9月11日	体育	NDS	186万
马里奥与索尼克 北京奥运会	2007年11月6日	体育	Wii	766万	马里奥聚会6	2004年12月6日	休闲	NGC	163万
超级马里奥兄弟2	1988年10月1日	平台动作	FC	746万	马里奥足球 前锋	2005年12月5日	体育	NGC	158万
马里奥聚会8	2007年5月29日	休闲	Wii	719万	马里奥与路易 RPG2	2005年11月28日	动作RPG	NDS	155万
马里奥赛车 双重冲击	2003年11月17日	竞速	NGC	696万	马里奥高尔夫 巡回赛	2003年7月29日	体育	NGC	153万
马里奥聚会 DS	2007年11月19日	休闲	NDS	671万	马里奥聚会7	2005年11月7日	休闲	NGC	153万
阳光马里奥	2002年8月25日	平台动作	NGC	628万	马里奥高尔夫	1999年6月30日	体育	N64	147万
超级马里奥 Advance	2001年6月10日	平台动作	GBA	549万	马里奥对大金刚2	2006年9月25日	平台动作	NDS	145万
超级马里奥 Advance2	2002年2月9日	平台动作	GBA	546万	纸片马里奥	2001年2月5日	动作RPG	N64	138万
马里奥赛车 Advance	2001年8月26日	竞速	GBA	545万	超级马里奥棒球	2008年6月19日	体育	Wii	132万
马里奥医生	1990年9月27日	益智	GB	534万	用 Wii 玩 马里奥威力网球	2009年3月9日	体育	Wii	128万
超级马里奥兄弟3	2003年10月21日	平台动作	GBA	520万	马里奥威力网球	2004年11月8日	体育	NGC	122万
超级马里奥大陆3	1994年1月21日	平台动作	GB	519万	马里奥网球	2001年2月2日	体育	GBC	118万
超级马里奥兄弟 豪华版	1999年4月30日	平台动作	GB	507万	马里奥超级明星棒球	2005年8月29日	体育	NGC	107万
马里奥医生	1990年7月27日	益智	FC	485万	超级马里奥 USA	1992年9月14日	平台动作	FC	69万
马里奥与索尼克 北京奥运会	2008年1月22日	体育	NDS	483万	马里奥拼图	1995年3月14日	益智	GB	62万
超级马里奥世界2 耀西岛	1995年10月4日	平台动作	FC	412万	马里奥与瓦里奥	1993年8月27日	益智	SFC	49万
超级马里奥银河2	2010年5月23日	平台动作	Wii	410万	马里奥医生（日版）	2001年4月8日	益智	N64	42万
马里奥与索尼克 温哥华冬奥会	2009年10月13日	体育	Wii	350万	马里奥之超级拼图	1995年9月14日	益智	SFC	41万
纸片马里奥	2007年4月9日	动作RPG	Wii	293万	FC MINI 超级马里奥兄弟2（日版）	2004年8月10日	平台动作	GBA	41万
耀西岛 超级马里奥 Advance3	2003年10月21日	平台动作	GBA	291万	劲舞革命 马里奥混合版（日版）	2005年7月14日	音乐	NGC	34万
马里奥与路易 RPG3	2009年2月11日	动作RPG	NDS	286万	马里奥高尔夫（日版）	1999年8月10日	体育	GB	31万
马里奥与索尼克 温哥华冬奥会	2009年10月13日	体育	NDS	283万	马里奥聚会 Advance（日版）	2005年3月28日	休闲	GBA	28万





水管工主业生涯

马里奥的第一份工作是在建筑工地里当木工，不过这份工作持续的时间不长，自从爬到楼顶，从大猩猩手中救回了公主，马里奥的木工生涯就基本结束了。之后不久，他和弟弟路易一起当了水管工，在下水道里爬来爬去，到处捉螃蟹。

从木工做起，到定型为水管工，马里奥的主业生涯是与平台动作游戏密不可分的。所谓平台动作游戏，指的是在悬空的平台之间跳跃为主要游戏方式，跳跃键是游戏中最经常使用的键位。在雅达利时代，平台动作游戏就已经成为最重要的游戏类型之一。也有人说马里奥初次亮相的《大金刚》才是第一款真正的平台动作游戏，因为他在平台跳跃的同时还引入了跨越障碍物的要素，这是后来平台动作类游戏不可或缺的设定。当水管工马里奥在《超级马里奥兄弟》中一战成名，平台动作成为1980年代最受欢迎、最主流的游戏类型，也基本确立了2D时代平台动作游戏的框架。1996年，马里奥的冒险生涯从二维世界跃入三维空间，3D平台动作游戏的基本框架也随着该作的诞生而成型，过去直线的前进方式被三维世界里的自由行动所取代，但平台跳跃、躲避障碍物等主要游戏方式不变。

现在，马里奥仍然是一个快乐的水管工，仍然以平台动作作为他的主业路线。只有平台动作的"马里奥"，才被冠上"超级"之名，只有极个别的游戏例外。目前以《超级马里奥》为名的主系列游戏共13款，其中2D时代9款，3D时代4款，此外的重制版游戏还有9款。在庞大的《马里奥》作品群中，以平台动作的"《超级马里奥》系列"游戏数量最多、销量最高、评价最佳。从《超级马里奥兄弟》诞生至今的25年，"《超级马里奥》系列"累计销量已经超过2.4亿套。







迷茫时期的勇者生涯

马里奥的游戏销量都是动辄百万起，一两百万的销量对于马里奥来说都已经算是令人失望的低迷数字。在马里奥的多种职业生涯里，RPG的勇者之旅代表了低迷时期的落魄生涯。马里奥的RPG虽然充满创意，但是销量都没有超过300万，难怪宫本茂对欠缺动作性的RPG向来缺乏兴趣。

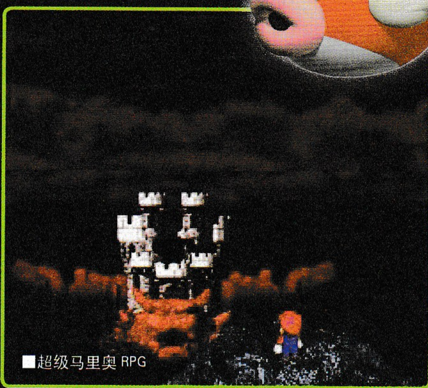
马里奥的RPG之路开始于任天堂帝国危机四伏之时。可能是为了修复二者之间日益恶化的关系，任天堂与Square从1995年初开始启动了《超级马里奥RPG》，希望马里奥成为双方关系的润滑剂。此外，开发该作的另外一个原因是在SFC时代，RPG已经成为日本最重要的游戏类型，马里奥的RPG化也是为了适应市场需要。宫本茂率领的团队与Square的团队共同用了一年多的时间开发本作，将Square擅长的传统RPG类型与任天堂的平台动作类型完美结合，既有马里奥游戏的动作性，又有Square游戏的故事性，在SFC的末期，这成为玩家最期待的游戏之一。为了达到Square对画面的高要求，该作卡带中还使用了Nintendo SA-1芯片，能够增加额外的处理能力与内存。在SFC全球发行的游戏中，只有7款游戏使用了这种芯片。



■马里奥与路易 RPG

马里奥的任务仍然是拯救倒霉的碧奇公主，不过与以往不同的是，马里奥不再是只身行动的孤胆英雄。和那些勇斗恶龙、拯救世界的勇者一样，马里奥学会了团队行动，最终他组成了一个五人团队，就连碧奇公主也能发挥点儿作用了（治愈系），大色狼库巴王破天荒地与马里奥联手抗敌。剧情从拯救公主不可避免地发展成RPG的标准套路——拯救世界！可惜的是，马里奥虽然最终拯救了世界，却没有拯救任天堂。游戏还没发售，Square就公布了PS的《最终幻想VII》，Square与任天堂的关系宣告破裂，任天堂的噩梦开始了……

与《超级马里奥RPG》一样，《纸片马里奥》也是诞生在任天堂的困难时期，1997年刚公布时定名为《超级马里奥RPG2》，使用了2D点阵图与3D场景相结合的独特视觉风格，故有"纸片"之名。因为Square与任天堂关系的破裂，《纸片马里奥》的开发由"《火炎之纹章》系列"开发商Intelligent Systems负责。从二维世界跑到三维世界的马里奥这次是以木匠的身分开始拯救世界之旅，并首次由徒手肉搏改为使用凶器（大锤子）。3年后马里奥的又一次纸片大冒险还是发生在任天堂低迷之时，游戏的RPG要素被淡化，平台动作成分增多。被"诅咒"的马里奥具有能变成纸飞机、纸船的能力，进一步证明了马里奥潜能无限的事实。


■超级马里奥 RPG

2003年在任天堂历史上最低迷之时，马里奥在掌机上的第一次RPG勇者之旅开始启程。为什么好好的"马里奥兄弟"不叫，非要改成"马里奥与路易"？这是因为以往的"马里奥兄弟"

中，两兄弟几乎都是单独行动，而大家记住的往往都是马里奥。这次是真正的两兄弟齐上阵，冒险的舞台也不再是蘑菇王国，而是隔壁的豆子王国。标志性的"兄弟动作"表明了两兄弟亲密无间的深厚感情，无论是战斗还是危机重重的冒险旅途中披荆斩棘，都要兄弟合力才能通过。马里奥与路易彼此间的默契与配合程度超过了所有RPG中你一拳我一脚轮流殴打敌人的主角团队。在这次兄弟俩齐心协力夺回被偷走的碧奇公主的声音之后，马里奥与路易的感情更加深厚了。两年后他们搜索再次失踪的碧奇公主，发现这次公主不仅被绑架，而且还是通过时光机回到过去世界后再被绑架。马里奥与路易在寻找碧奇公主的途中还发现了过去童年时的自己，于是马里奥兄弟与马里奥小兄弟们一起开始了时空大冒险。

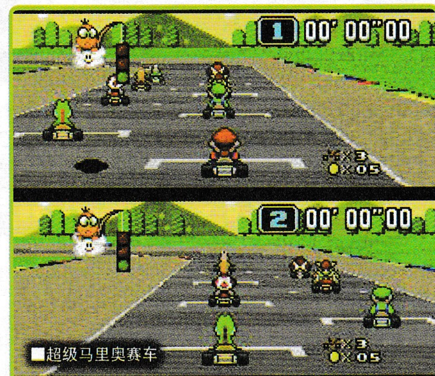
马里奥与路易的最近一次齐心协力大冒险是发生在库巴的肚子里，可以用触摸屏结合麦克风发动特殊能力，创意之奇妙绝非普通RPG所能企及。


■纸片马里奥

不择手段一攫千金的赛车手生涯

马里奥的身上流淌着意大利人的血统，在骨子里难免会对汽车情有独钟。与所有意大利人一样，马里奥喜欢女人与跑车，平常除了翻山越岭救公主的主业外，他最大的爱好就是赛车。虽然腰缠万贯，买个法拉利易如反掌，低调的马里奥还是选择了卡丁车这种更加平民化的运动。仗势凌人、充满攻击性的马里奥即使到了赛车场上也不改耍赖本性，为取胜不择手段，香蕉皮、龟壳乱扔，不跑第一誓不罢休。没想到马里奥这种无法无天、令人发指的作弊行为不仅没有遭到裁判警告，反而大行其道，发展成一种比传统赛车更受欢迎的卡丁车类游戏。原来，人们早就看腻了正二八经的赛车，天生就有进攻性的人类更喜欢互相陷害。从此马里奥赛车成为全世界最流行的赛车运动，人们对马里奥赛车的热衷程度甚至超过了马里奥的蹦蹦跳跳拯救公主大冒险，而本来只是随便玩玩的赛车爱好也取代其主业，成为马里奥的主要敛财手段。

马里奥的第一场卡丁车赛开始于1992年8月，是马里奥第一次从二次元空间跨入三次元空间，原因是在游戏卡带中使用了Mode7芯片，能够使用一种贴图技术，利用自由的旋转缩放功能实现伪3D效果。卡带里还自带了DSP数字信号处理器芯片，能增强SFC的浮点运算能力，辅助进行3D计算。利用这种技术不仅实现了更符合赛车游戏的伪3D视点，而且还可以分屏上下显示两个玩家的比赛画面，为3D时代的线下多人游戏制定了标准。将《超级马里奥》主系列的道具概念与赛车游戏结合，比赛中随时随地都可能有意外状况发生，更证明了"与人斗其乐无穷"的道理。



■超级马里奥赛车



■马里奥赛车64



■马里奥赛车 Advance


■马里奥赛车 双重冲击

《超级马里奥赛车》销量高达876万套，是SFC销量第三的游戏，被评为"最适合家长与孩子一起玩的游戏"。4年后，当N64实现当时业界最强的3D画面表现力，《马里奥赛车》更加如鱼得水。马里奥的第二次赛车手经历从伪3D正式进入到真3D世界，非凡魅力进一步释放，以近千万的销量在N64历史销量榜中排名第二。除了画面外，《马里奥赛车64》最重要的进化是可以支持4人玩，真3D画面可以实现地形高度变化、桥梁、墙壁、坑道等伪3D无法实现的效果，使游戏更加多样化。4人游戏更适合三口之家或四口之家，游戏氛围更加热闹。

"互相陷害"是《马里奥赛车》的乐趣精髓，2001年在GBA上推出的《马里奥赛车Advance》虽然乐趣依旧，但是利用GBA连线通信功能的玩家不多，多数人只能把它当单人游戏来玩，乐趣大打折扣，游戏销量也大打折扣。当然还有一个原因是该作并非宫本茂的情报开发本部制作，而是由Intelligent Systems开发，二者的实力差距还是很明显的。

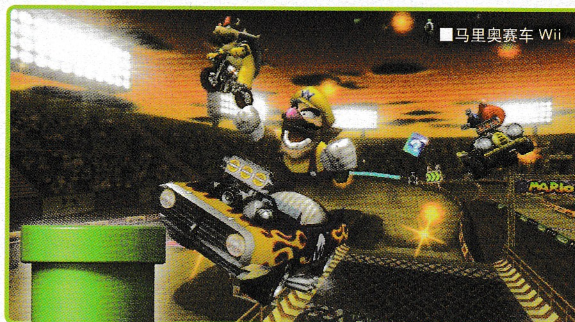
两年后情报开发本部制作的《马里奥赛车双重冲击》虽然是诞生在NGC这个命运多舛的平台，但因为可以线下多人游戏，还支持NGC的局域网游戏功能，最多可以16人比赛，于是成为NGC最长卖的游戏，直到2006年末Wii已经上市时，它还能偶尔杀入美国游戏周销量榜TOP10。《马里奥赛车 双重冲击》"一车双人"的创新设计使玩家在"互相陷害"之外，又多了"互相合作"的乐趣。

2005年任天堂元气复苏，马里奥经历了短暂的低谷后，再次焕发耀眼光辉。马里奥的又一次掌上赛车手经历不再受限于碍手碍脚的通讯连接线，NDS的无线通信功能让小玩家们在班上随时互相陷害成为可能。任天堂趁势打造的Wi-Fi Connection在线服务与《马里奥赛车DS》彼此互相推波助澜，将NDS的无线网络服务顺利普及。再加上2006年后NDS市场爆热，《马里奥赛



■马里奥赛车DS

车DS》销量源源不断，最后竟然超过了1800万套。但这并不是马里奥赛车手事业的顶点。2008年4月，当自由城里的暴民们代表高清阵营嚣张地向Wii叫板，马里奥手握玩具方向盘，再次投入卡丁车场。这次参赛选手数量达到24人，同场竞技者达12人，卡丁车共36种，赛道32条。马里奥用超级大蘑菇、POW方块、闪电云等新道具横冲直撞，就连"横行霸道"的自由城暴民们也败下阵来。此战奠定了马里奥在车坛上至高无上的地位，最终《马里奥赛车Wii》以超过2300万套的销量成为史上最畅销的赛车游戏，也是史上第二畅销的马里奥游戏，如果算上当年《超级马里奥兄弟》为美版主机同捆赠送这个因素，单从实际销售量而言，《马里奥赛车Wii》已是史上最畅销的马里奥游戏。实际上，从严格意义上说，《马里奥赛车Wii》才是游戏史上的销量之王，因为排在它前头的《俄罗斯方块》、《任天狗》、《Wii Fit》等都是随硬件附赠，《马里奥赛车Wii》的2300多万才是真正的软件销售数字。


■马里奥赛车 Wii

暴发户的高尔夫球手生涯

自从1985年的拯救公主大冒险之后，马里奥成为国际名人，其身家在游戏业内首屈一指。



跻身至上流社会的马里奥虽然还是保持水管工的朴素着装，但生活方式已经渐渐向着暴发户的标准靠拢。作为所有富翁必修课的高尔夫球运动，马里奥当然也不会错过。马里奥天赋异禀，任何运动都是一学就会，一会就精。1999年他第一次参加了蘑菇国的高尔夫球大赛，初次登场就有超越泰格·伍兹的风采，表面上憨头傻脑，实际上每次击球都会考虑风力、风向、场地物理特性等因素，专业程度令人敬佩。

马里奥高尔夫处女秀的幕后策划者虽然不是任天堂，但也大有来头。这家叫做Camelot的公司创办者是高桥宏之和高桥秀五两兄弟，他们曾参与制作了《勇者斗恶龙》系列"，又为世嘉创造了"《光明力量III》系列"，为SCE创造了"《大众高尔夫》系列"，可以称得上是日本游戏高尔夫球坛的球星工厂。

马里奥的高尔夫首秀成功实现147万套销量，与SCE的《大众高尔夫》形成分庭抗礼之势。可惜马里奥实在太忙碌，一会儿要拯救公主，一会儿要参加车赛，实在抽不出太多时间打高尔夫。直到4年后，蘑菇国以碧奇公主之名举办了巡回赛，马里奥才再次出现在果岭之上。除了有美女在前外，还因为果岭上也有金币可以收集。比赛场地共有7个，与蘑菇国的其他地方一样危机重重。所以对于马里奥来说，在富人们的高尔夫球场上一展风采也是一件出生入死的事，而得到的报酬却远远不及他的赛车与冒险事业。近年来人们再也没有看到马里奥的果岭风采，圆头圆脑的Mii取而代之，成为任天堂世界的头号高尔夫巨星。

中产阶级的暴力网球手生涯

与高尔夫球一样，网球也是富人的运动，虽然在层次上稍低一些，不过至少也可以算得上是中高产阶级的运动。在万能的马里奥面前，网球当然不算什么。1995年马里奥就已经开始在网坛上出现，不过有幸看到这次比赛的人少之又少，因为必须佩戴Virtual Boy立体眼镜才能看到马里奥全3D的比赛实况。因为技术不成熟，小朋友们看后上吐下泻，有家长扬言要状告任天堂，马里奥的声誉也跟着受损。之后5年马里奥再也不敢碰网球。

直到2000年，Camelot成功塑造了马里奥的高尔夫球手形象之后，决定趁热打铁，将马里奥也包装成网球手。这是马里奥第六次在N64上露面，与高尔夫球赛时温文尔雅讲究专业性表现不同，马里奥充分暴露了他的暴力本质，强力扣杀时具有炮弹般的威力。在他的带头下，《马里奥网球》已经不是单纯的网球比赛，而是招招致命的功夫网球。通过按键的持续时间与多键同按的方式控制击球的力度，仅一个键就能发出7种类型的球，四键齐按时的超级必杀球真是惊天地泣鬼神。后来的事实证明，人们果然还是更喜欢暴力的马里奥，《马里奥网球》销量超过了230万套，后面推出的GBC版另外还卖了100多万。

延续暴力网球的思路，Camelot策划的下一场马里奥网球大赛在2004年秋季开赛了。《马里奥威力网球》在"威力"方面进一步强化，马里奥世界里没有公平、不守规矩的劣根性也暴露无遗，在球场上移动时经常会遭到一些好事者的阻挠。在比赛之外的休息时间，马里奥也偶尔参与一些与网球有关的迷你游戏，很好地调剂了比赛的氛围。这次棒球大赛获得公众的关注与好评，可惜的是未得天时地利之优，当时的NGC如一潭死水，不管马里奥多卖力都无法扭转市场趋势，游戏销量只有122万。后来任天堂新瓶装旧酒，在Wii上推出了《用Wii玩 马里奥威力网球》，让当年没有NGC的马里奥粉丝们重温经典，销量竟然比原版还高。





团队合作的球星生涯

从1992年开始兼职赛车手，到接连乱入高尔夫和网球坛，马里奥的体坛生涯熠熠生辉。在这些比赛活动中，喜欢个人英雄主义的马里奥将自己的技巧与天生神力表现得淋漓尽致。但是渐渐有人质疑马里奥只顾自己出风头而不管他人死活，在所有类型的比赛中都试图投机取巧，为获胜公然用下三滥手段打击对手。为了挽救自己的人品，告诉世人"马里奥也有团队合作精神"，2005年之后，马里奥开始参加一些讲究团队合作的体育项目，比如足球、棒球和篮球。

2005年秋季，马里奥以足球明星的身分出现在绿茵场上。马里奥拥有跑遍全世界大气不喘的超级体能，对他来说，足球不是什么难事。因为习惯了在奔跑途中闹得鸡飞狗跳，马里奥参加的足球赛不可避免地变成了比《少林足球》更暴力的暴力足球。为了抢球，马里奥可以冲撞、殴打对手，可以用香蕉皮、龟壳阻碍对手，收了黑钱的裁判们对此视若无睹。力大无穷的马里奥还能踢出让对手闻风丧胆的"超级射门"，发动时天地变色，马里奥仿佛修罗转世，往往能立刻扭转比赛局面。



《马里奥足球 前锋》销量超过150万，开发商Next Level Games获任天堂许可，继续为Wii开发续作。这次马里奥的功夫足球之战是最早支持Wi-Fi Connection在线对战功能的游戏之一，借Wii的人气，销量超过220万。马里奥在球场上更勇猛，更暴力，把金属足球踢得是乒乓作响，比赛规则更加鼓励球员互殴，打倒对方球员能获得短暂加速，使用道具损人利己的行为也更加猖獗。

相比之下，同样需要团队合作的《马里奥超级明星棒球》要温和得多。这是Namco与任天堂和好如初之后共同开发的游戏，虽然也有库巴拿狼牙棒打球这种看起来比较暴力的画面，但是主要倡导的还是球技而不是球员互殴。曾在FC时代开发了著名棒球游戏《家庭竞技场》的Namco把马里奥培养成了真正的棒球高手，是一个在打击、投球、守备与走垒方面能力最为均衡的球员，还能打出周身缠绕火焰的刚速球。由于是在NGC上发售，马里奥的棒球职业捞金不多，不过满打满算也在百万以上。到续作时Namco已经与Bandai合并，不过游戏结构变化不大，马里奥仍然不像足球赛中那样剽悍。因为对应平台是Wii，所以游戏销量略有提高。

尝试了各类球类运动之后，马里奥决定挑战矮个子们最吃亏的比赛类型——篮球！身高只有155公分的马里奥依靠自身卓越的跳跃能力，竟然也在篮坛闯出了一番名堂。多年的平台跳跃锻炼让马里奥也练就了双手灌篮的能力，还有他的独家必杀投篮技。值得一提的是，马里奥进军篮坛的幕后策划者竟是毫无篮球经验的Square Enix。这是继《超级马里奥RPG》之后，Square Enix十年来第一次重新与马里奥打交道。会有这么一部作品诞生的原因，是因为Square Enix希望强化与任天堂的友好关系，让他能在NDS身上多拼点好处。一个是比篮球高不了多少的矮子，一个是没做过篮球游戏的RPG开发商，这个奇怪的组合做出来的成果不算太出色，但是因为抓住了NDS最风靡的大好时机，销量逼近200万。

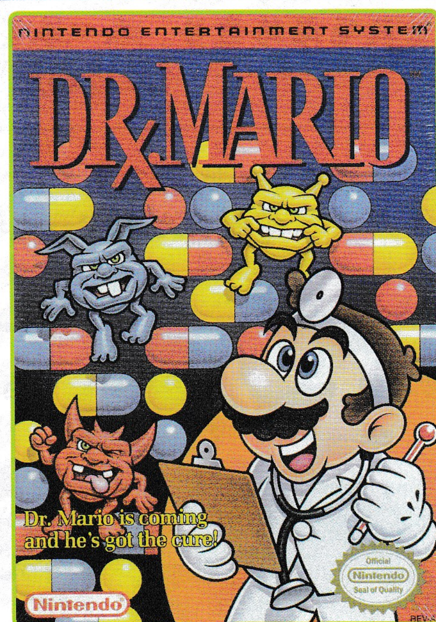


悬壶济世的药剂师生涯

蘑菇国里奇花异草众多，不仅有可怕的食人花，有毒的花花草草也不少。马里奥以蘑菇为食，偶尔误服毒菇在所难免。任他腰缠万贯，在荒郊野外中了毒还得靠自救。在常年神农尝百草式的磨练中，马里奥积累了丰富的医药知识，赫然成为蘑菇国里鼎鼎大名的医生。

马里奥的医学知识以药剂学为主，最擅长调配维他命药丸杀灭病菌。马里奥医生的厉害之处，就在于只用三种颜色的药丸，通过不同的搭配，就能消灭所有病菌，包治百病。马里奥的制药顾问是任天堂著名的掌机之父横井军平，他从风靡世界的《俄罗斯方块》身上得到灵感，巧妙地将建筑学知识应用于药物调配。过去只知用蛮力欺负小怪物们的马里奥也表现出他聪明机智的一面，动作敏捷地将药丸旋转变化，见缝插针地将药丸填入同种颜色的病菌周围，瞬间将病菌消灭于无形。因为马里奥的神奇医术，蘑菇国的人们才能快乐健康，发展得欣欣向荣，几十年来日益强盛。当然马里奥本人也从药方研制中获得了巨额的报酬，光是授权任天堂开发的GB和FC两款游戏，就卖掉了上千万套。

2001年蘑菇国爆发了一次大流感，马里奥再次以医生身分出面，用他的"超级维他命"为大家治病。但是瓦里奥妒忌马里奥名利双收，于是想要偷走超级维他命。瓦里奥没有得逞，却让疯狂的科学家Rudy窃取了超级维他命。马里奥医生与瓦里奥到处寻找Rudy，途中行医施药的同时，也遇到了许多奇怪的生物。最后他们终于追到了Rudy的城堡，从他手中抢回了维他命。这次行医经历的主要特点是双人比赛，既要治病救人，又要以更高超的医术战胜对方。最后还出现了金属马里奥与吸血鬼瓦里奥。





展望未来：3D世界里的马里奥







无论是任天堂的哪一部主机，马里奥都将是必不可少的中流砥柱。将于明年春季发售的3DS，当然也会有马里奥新作等待玩家。虽然现在还没有公布详情，宫本茂表示由于视觉效果变成立体化，在操作马里奥游玩的时候，将会更容易跳到砖块上，或者撞破砖块。过去宫本茂总是会利用各个主机的特点，将其活用于新游戏中，相信3D会成为3DS马里奥新作关卡设计方面的一个主题。此外可以确定的是，3DS版的马里奥新作将会利用"AR"技术。所谓的"AR"就是"增强现实"，是现实与虚拟相融合的技术表现。3DS的AR技术是会赠送绘有特殊图案的卡片，将摄像头对准卡片，其中的图案会被系统识别，并转化为游戏中的内容。比如对准绘有问号方块的卡片，在游戏中说不定就会冒一颗蘑菇出来。这种现实与虚幻的结合，将会让3DS的《超级马里奥》新作充满神奇乐趣与想像力。



马里奥对业界名人的影响



我是因为认识了马里奥，才知道了游戏的乐趣，让我从此投入到游戏业界。非常感谢宫本茂先生！

——Capcom开发统筹本部长稻船敬二

已经四分之一个世纪了啊，真是了不起啊！这让我想起了差不多两年前在《最终幻想》的20周年纪念酒会和当时的社员一起喝酒的情形。衷心恭喜！

——《最终幻想》生父、MistWalker创始人坂口博信



恭喜《超级马里奥》25周年，《三国志》也已经25周年了，《信长之野望》是27周年。大家一起加油吧！

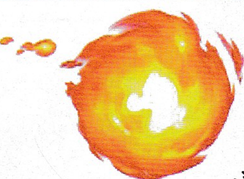
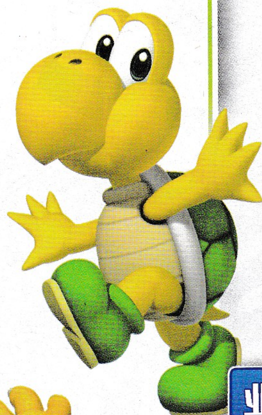
——Koei Tecmo总制作人襟川阳一



马里奥启：

虽然我在25年前的发售日买的是《阿拉丁》，但是你的游戏我几乎都通关了。《马里奥银河2》也是全通关了（虽然还有绿色金币没有拿完……）。请原谅这样的我，并恭喜你的25周年！

——蚱蜢工作室社长须田刚一

任天堂不仅创造了《超级马里奥》，也创造了“英雄必定走向正途”的榜样。恭喜《超级马里奥》25周年。

——Bethesda Softworks 首席制作人 Todd Howard

马里奥最让我觉得了不起的地方，是会让人忍不住到处撞砖块，看看有没有什么东西。感谢你陪伴我度过四分之一个世纪。

——《索尼克》之父、Prope 社长中裕司

这是我之所以会进入游戏业界的作品。它的制作手法传统，却总是乐趣不断，这是我由衷敬佩的地方。

——世嘉家用机游戏开发部总合制作人名越稔洋



宫本茂先生的《超级马里奥兄弟》不仅改变了游戏，也改变了整个娱乐产业的未来。也包括在这个产业里工作的我的未来。只用“跑”和“跳”这两种动作让玩家“在游戏世界中虚拟冒险”，这样的游戏对人类来说绝对是一大发明。它的设计、娱乐性、互动性与哲学思考影响了世界各地的游戏，或者也可以说是今后所有游戏的鼻祖。换句话说，《超级马里奥兄弟》就像是创造世界的宇宙大爆炸。没有那璀璨夺目的发明，就没有现在的数字娱乐。宫本先生，感谢您创造了《超级马里奥兄弟》。

——Konami Kojima Productions 监督小岛秀夫



恭喜迎来25周年！马里奥就像业界龙头一样，希望未来不断推出后续作品。

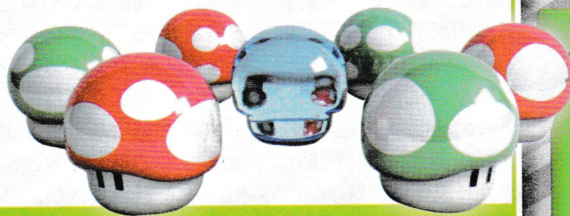
——Level-5 社长日野晃博

25周年，真的很值得庆贺！那时我正在《周刊少年跳跃》撰写《FAMICOM 神拳》的报道，可以无限增加剩余马里奥数量的“无限增值龟蹴百烈拳”招式给我留下了深刻的回忆。还有一个就是不能明说的“蛋蛋马里奥”（笑）。真是怀念呀。

——《勇者斗恶龙》生父、ARMOR PROJECT 社长堀井雄二

《马里奥兄弟》的历史与游戏历史几乎一样长久，如此长寿的作品大概已经没有了。真的是衷心恭喜。

——《生化危机》之父、探戈工作室社长三上真司



我的青春谁做主？

本世代年轻游戏制作组的成功之道

"创新"、"革命"、"前所未见"，这些频繁见诸于报端或游戏制作人之口的字眼，似乎在验证着日新月异的游戏产业"喜新厌旧"的独特气质，可是事实上，当那些占据销量排行榜顶端的游戏大作，年复一年的变换着名称末尾的数字时，你会发现，在这个行业纵横捭阖的主要力量，依旧是历经数个世代沉浮，老而弥坚的Bungie、顽皮狗、Lionhead Studio等老面孔。按照《游戏开发者》杂志在2008年公布的统计数据，北美地区超过7成破产倒闭的中小游戏开发商，都死于资金短缺或失去发行合同。现状令人忧虑，但并不悲观，因为在每个游戏世代，都会诞生一些朝气蓬勃的年轻游戏制作组，他们初生牛犊不怕虎，在风起云涌的游戏业挥洒着自己的青春。究竟哪些因素促使他们避免了衰退和夭折的命运？在竞争激烈的游戏业站稳脚跟，进而确立了自己不可替代的地位？Sledgehammer Games的创始人Glen Shofiled意味深长的表示，"管理一家制作组的诀窍就是，让它永葆青春！"

游戏业并不会给予这些年轻的面孔特别的优待，每一个怀揣梦想的游戏制作团队，在成立之初就要直面各种困难和挑战：缺乏经验、预算紧张、资源有限，赢得挑剔的发行商的尊重，化解内部争端，在各种突如其来的问题前保持镇定。他们惟有依靠自己与生俱来的不羁的"青春基因"：Visceral Game大胆从事原创游戏开发的勇气，People can fly对于技术革新的不懈追求，Q-games在市场诱惑面前始终保持清醒，Platinum Games毫不妥协的游戏开发风格，以及5th Cell Media独辟蹊径的眼光。本文将为您展现一群在本世代异军突起的游戏开发公司的风采，它们当中有顶尖游戏制作人二次创业的新生公司，也有在PS2时代表现平庸，却在本世代焕发第二春的制作团队，还有一些在诞生之初，就璀璨夺目的明星，俨然成为今日百花齐放的游戏产业的最佳代言。虽然他们的风格、经历与发展路径存在诸多不同，但在面对一个核心问题时，它们无一不给出了相同的答案：我的青春我做主！

文 Delphi、Drow 编 脆薯条 美编 anubis

Visceral Games



公司年龄： 1岁
公司地点： 加州红杉市
青春基因： 大胆开发原创作品
成长烦恼： 核心人才流失

当EA强势的企业文化吞噬掉Westwood、牛蛙、Origin等著名工作室后，人们普遍认为这家昔日的第三方霸主，只会购买而不善于培育精英游戏制作团队。如今随着Visceral Games的崛起，EA可以更从容的反击外界的指责之声。Visceral Games的前身是位于加州红杉市的EA红杉市制作室，先后参与开发了《007》、《教父》和《辛普森一家》等游戏系列，这些授权作品并没有为他们赢得产业同行的尊敬，直到Glen Schofield的加盟，才让局面为之焕然一新。他出任公司副总裁和总经理的第一天，便提出了"作体制化架构中的叛逆者"的鲜明主张，要求红杉市工作室简化工作流程，革新理念，摒弃以往墨守成规的游戏开发文化，为此，他甚至更换了几名不符合要求的中层管理人员。而这一切努力所指向的目标就是：打造原创游戏。


Glen Schofield

Glen Schofield回忆说："事实上，《死亡空间》的构思已经在我的头脑中酝酿了多年，恰逢（EA首席执行官）John Riccitiello提出了打造原创品牌的公司新战略，我们赶上了顺风车，这个雄心勃勃的新计划很快就被提上了议事日程。"将游戏舞台选在一艘与外界隔绝的采矿



船的《死亡空间》，吸收了《生化危机1》和《生化危机4》的成功经验，将惊悚感和富有深度的战斗有机融合在一起，本作的综合媒体评分为89%，截止到2010年初，取得了2百万套的销售佳绩。EA近年来能在原创游戏领域屡有斩获，很大程度上得益于Visceral Games付出的智慧和汗水。《死亡空间》发售后，在波士顿大学主修古典戏剧专业的Jonathan Knight又带来了另一款原创作品《神曲 地狱篇》。

“我在EA工作了九年，一半时间都花在《模拟人生》上，我现在更想做一些成人化和黑暗主题的游戏。”Jonathan Knight决定将中世纪诗人但丁不朽的名作《神曲》搬上游戏舞台，“地狱和炼狱”，中世纪的世界观，死亡与来生，这些宗教元素使得游戏在开发之初，就备受外界瞩目。Jonathan Knight相信电视游戏很适合表现神曲的世界，因为它能成为“这部作品不可思议想象力的载体”。“我们是《神曲》的捍卫者，游戏设计内容首先会尽量遵从诗词，然后再考虑游戏性方面的因素，比如在淫欲和暴食两层中，诗词内容本身一略而过，因此我们在游戏中有所扩充。”Jonathan Knight非常推崇白金工作室的《猎天使魔女》，然而《神曲 地狱篇》却没有达到相似的高度，本作的媒体评论和市场成绩一般，但令人印象深刻的Boss战和场景设计，还是让不少玩家期待续作的降临。

对此，Glen Schofield表达了自己的看法，“制作团队本该用更开放的态度，借鉴在《死亡空间》开发过程中的成败得失。”2009年5月4日，红杉市工作室正式更名为Visceral Games，可以视为EA对其种种创新努力的褒奖，Glen Schofield强调：“行动、激情和出类拔萃，不仅是我们的DNA，更是我们体内流淌着的血液，在过去两年间，这种开发文化已经深入人心，公司的新名称就可以反映这一点。” 然而在今年年初，Glen Schofield却作出了离开的决定，他接受了Activision的加盟邀请，组建Sledgehammer Games，“按照我的想法，打造一支团队，建立公司文化，对我而言是一次梦寐以求的机遇。”Visceral Games的首席运营官、艺术主管、动画主管等核心开发人员也追随他离开了公司。

作为一家强调创新文化的游戏公司，倡导者和舵手的离去，势必会造成难以挽回的损失，双方也会因此产生了一些“心结”，Glen Schofield揶揄道：“我是《死亡空间：血统》的开发主管，也是从概念阶段就监管这个项目的主要负责人之一，不过因为离职，我的名字只出现在游戏的‘感谢名单’中。”当然，所谓在商言商，Visceral Games还是要通过游戏来证明自己的实力并未受到影响。在明年发售的《死亡空间2》中，逃离石村号的主人公Isaac Clarke将来到规模更宏大的殖民地展开新的惊悚冒险。随着Visceral蒙特利尔和墨尔本分部的建立，包括《滑膛手杰克》在内的两款游戏也在开发之中，看起来，Visceral Game的创新努力，依旧不可阻挡。



Sledgehammer Games



公司年龄： 1岁

公司地点： 旧金山海湾区

青春基因： 明星制作人的二次创业

成长烦恼： Activision的量产主义

青春孕育着无限可能，一家新成立的游戏公司同样如此，Glen Schofiled正是看中了这一点，才在功成名就之际选择二次创业，他和在Visceral Game的同事Michael Condrey共同创建了Sledgehammer Games。完全按照自己的意志，打造开发团队固然令人兴奋，但同时也让他们感受到了巨大的压力。Glen Schofiled表示：“我有些惶恐，起初，Sledgehammer Games只有我们两个人和一台笔记本，我们面对面坐在星巴克，浏览着1800多份应聘简历，感到有些茫然，因为后面等待我们的是举行面试，挑选员工，选择办公地点等等工作。”幸运的是，他们很快步入正轨，甚至有了一个UCG读者们听上去不会感到陌生的团队口号：努力工作，拼命玩！

Sledgehammer Games的核心员工大多来自《死亡空间》开发团队和晶体动力，比如首席工程师Jason Bell，他是PS名作《凯恩的遗产：勾魂使者》的主要程序员，并担任《古墓丽影：传奇》的程序主管。公司的创意主管Bret Robbins，曾担任《死亡空间》项目的创意主管，值得一提的是，他本人曾在公开场合多次宣称：三上真司是游戏产业最伟大的设计师（没有之一）。真正让Sledgehammer Games在襁褓之际就成为玩家焦点的原因是，Actvision将《使命召唤》的全新作品交给他们，这是一部融于动作冒险元素的游戏。不过由于Infinity Ward的意外内乱，Sledgehammer Games已经明确表示该项目将是一款标准的FPS《使命召唤》游戏。外界猜测可能是《使命召唤8》，或是以《现代战争2》人气角色Ghost为主角的作品，甚至可能将战争搬上外太空。

Activision核心产品线的量产化，似乎与Glen Schofiled主张的精品战略有所抵触，关于这个问题，他的回答显得很诚恳，“对量产化的批评声，EA和Activision都不能幸免，诚实的说，财富五百强企业，大多遵循一种墨守成规的利润模型，Activision也



Sledgehammer Games庆祝一岁生日的蛋糕



Sledgehammer Games首席运营官Michael Condrey

没有区别。制作和发行游戏成本十分高昂，这意味着必须得到足够的利润回报，量产化是游戏产业的一部分，当然，并非全部。" Glen Schofiled强调Sledgehammer Games会有一些不同，"Activision给我们毫无保留的信任和支持，充足的时间让我们制作游戏，当然，这也意味着我们有义务为他们创造更大的价值。我们的目标是延伸和扩展使命召唤的品牌，引入一些全新的特色。"

在日常工作中更多参与管理的Michael Condrey，希望为工作室营造一种温暖的氛围，大家可以敞开心扉交流，开放式的讨论，避免过多的管理层级，没有单纯的管理者，每名员工都有自己的开发任务，有些类似顽皮狗的公司架构。有趣的是，《战神》是Michael Condrey最喜欢的PS2游戏，至于本世代，PS3成了他的《现代战争2》专用机。谈及自己的老东家EA，他解释说："有些媒体会将EA渲染的很差劲，但就我个人感受而言，在那里工作很棒，但我更希望另一种


■ Sledgehammer Games的办公区

体验，一切从头开始，按照我们的设想创造一个团队和企业文化，尝试各种可能性。我们用Sledgehammer（大锤）这个名字，就是想表达一种个性，未来带给游戏业更大的冲击。" 当有媒体问及《使命召唤》新作将使用真实的武器还是激光枪时，他笑着回答："都有可能哦。"

Respawn Entertainment

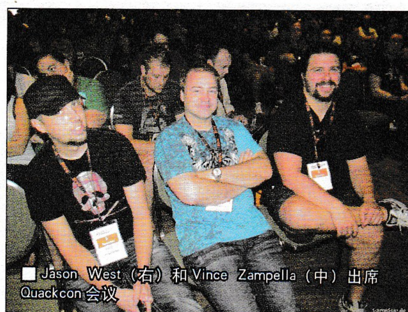
Respawn Entertainment

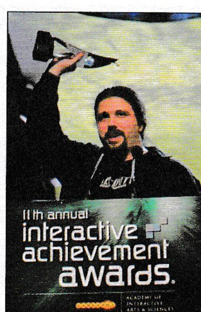
公司年龄： 6个月
公司地点： 加州恩西诺
青春基因： 将"现代战争"进行到底
成长烦恼： 官司缠身

游戏开发是一种凝聚智慧的创造和升华，而非简单的流水线工程，对待天才游戏制作团队，最重要的美德之一就是耐心。尽管在今年E3展上，Respawn Entertainment并没有公布新作的任何情报，让媒体和玩家大失所望，EA Partners的主管David DeMartini还在为他们开脱，"这就像是从一群枢机主教中选举新的教皇，只有看到白烟升起来，你才知道答案将要揭晓（西斯廷教堂的烟囱，每投票一次，烟囱便冒一次烟，如果冒出的是黑烟，意味着教皇选举尚无结果，若是白烟，则表示教皇已经选举出来。）不要忘记，Respawn Entertainment是一切从零开始，他们要寻找办公场地，添置开发用品，建立企业制度，与员工们签合同，我不认为现在是公布新作的正确时间。"

或许在Respawn Entertainment的青春基因中，夹杂着一些冲动和有仇必报的情绪，毕竟，公司两位创始人Jason West和Vince Zampella同Activision总裁Bobby Kotick的关系可谓剑拔弩张，已经上升到人身攻击程度的隔空喊话，牵扯了双方太多的精力。Bobby Kotick在接受媒体采访时，宣称Vince Zampella和Jason West背叛了他的信任，"整件事情令人十分沮丧，这两人的所作所为，我根本没有想到他们会那么做，作为一家上市公司，我们有自己的道德标准，可是他们指责我……如果我真的做了他们所指控的那些事情，我早就被投进监狱去了。" 对此次事件心有余悸的Zampella强调保持公司独立的重要性，"我们在困境中学到了不少，对自己产品拥有版权，是确保我们游戏作品完整和质量的最佳方式。"

Respawn Entertainment与EA的合作，并非传统的EA Partners模式，据媒体披露，EA已经为他们投入了数百万美元，但是他们依然保留自己产品的版权，这在游戏产业并不多见，Respawn Entertainment以相对独立的身份同EA展开合作，而不是成为EA庞大架构的一部分。对于工作室的首个项目，Jason West将其形容为"宏大的，夏季档期的鸿篇巨制"，据悉，目前至少有38名前Infinity Ward的员工加盟Respawn Entertainment，公司能否开足马力投身于新作的开发之中，与公司两位创始人和Activision的官司走向息息相关，Vince Zampella坦言自己"每周都要会见律师，听取诉讼的进展"，然而双方主要的精力投放方向本该是游戏领域，而非法庭。


■ Jason West（右）和Vince Zampella（中）出席Quackcon会议



◀ Jason West凭借《现代战争2》荣获美国互动艺术与科学学院大奖


■ Activision总裁

Thatgamecompany



公司年龄： 4岁
公司地点： 加州洛杉矶
青春基因： 禅派风格
成长烦恼： 行到何方？

在游戏圈中并不缺少华而不实的面孔，但很少有人能够达到陈星汉和他的thatgamecompany公司的高度。Gamasutra网站毫不吝啬对他的溢美之词，"就像是一颗繁茂的大树，树枝、树叶可以看到，但本质还是树根这部分。看上去理念很简单，但陈的风格独树一帜，难以模仿。这是一种直指人心的情感体验，他把这种理念上升为一种信仰，这正是thatgamecompany的树根部分。" 在很大程度上，陈星汉的成功得益于毫不妥协的坚持自己的开发理念，将"禅派"风格发扬光大，这正是这家2005年成立的年轻制作组最大的青春魅力。在设计最新作《行》的过程中，他最初希望加入中国神话故事中的龙，但随后意识到这会和《旺达与巨象》的概念有所重叠，他反思到："龙的设计让我们得到了非常宝贵的经验教训，如果硬生生地加入，让玩家为了某个目的去杀死它，会让人感觉说教意味过浓。我们希望玩家可以自发的去探索和冒险，而不是牵着他们的鼻子走。"

2009年2月推出的PSN游戏《花》，堪称PSN上最美丽的游戏作品。陈星汉再次将玩家领入了一个美轮美奂、赏心悦目的世界。在这里玩家只需要倾斜手柄，触碰游戏中的每一朵花，赋予他们生命，指引它们在风中穿行，给干枯的大地、污染的城市带来生机。这款游戏给予玩家难以言尽的飘逸和舒适感，当花瓣被激活时，会伴随着新

的背景音乐，各种鲜亮的颜色撒在天空中，在那一刻，你会感觉自己远离了烦恼和尘嚣。尽管成本不高，开发起点较低，但PSN游戏依然十分考验制作团队的设计功底和研发效率，对于核心游戏性的把握与创新尤为关键——而这恰恰是善于模仿、工于按部就班的中国游戏业较为匮乏的能力。抛开各种噱头和商业炒作，实际上每一名游戏设计者终究都要回答一个基本问题：一款游戏是否好玩，是否真的物有所值？而thatgamecompany作品的魅力恰恰在于"不要复杂，回归基本。"


■《行》的游戏截图

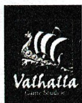

■陈星汉和公司合伙人Kellee Santiago

在陈星汉的最新作《行》中，讲述了一个身穿斗篷的男人在一望无际的沙漠中穿行，探索远古文明的遗迹，向一座闪着光芒的高山前进的故事。在本作中，没有传统意义上的敌人，你需要做的只有"解谜"和"探索"，打造出自己的个人旅途。整个世界是一望无垠的沙漠，波浪般流动的黄沙，轻佛的尘埃，整个游戏沉浸在一种由黄色、橙色和红色组成的暖色调之中，成功的烘托出游戏神秘、孤独的氛围。本作还首次涉足多人游戏，在沙漠中会与其他玩家邂逅，游戏不能输入文字，也不支持语音聊天，交流的唯一办法就是歌唱……

thatgamecompany与索尼签署了三款PSN游戏开发协议，履行完毕后，这家在游戏业声名鹊起的公司下一步动向值得关注，是继续从事下载游戏制作，还是进军光盘游戏开发？是否会涉足风头正劲的社交网络和手机游戏市场？无论何种选择，都攸关这家10人制作团体的未来命运。


■thatgamecompany的员工们正在玩wii游戏

Valhalla Game Studios



公司年龄：1岁
公司地点：日本东京
青春基因：板垣伴信
成长烦恼：欠缺双平台开发经验

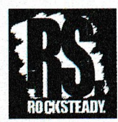
在游戏圈中，板垣伴信的名字意味良多，比如"狂放不羁的作派"、"毫不妥协的难度"、"夸张的身材曲线"、"绝佳的战斗手感"以及对《铁拳》系列的"情有独钟"。与Tecmo的瓜葛已经告一段落，板垣伴信率领冈本好古、江原克则、松井博明等22名Team Ninja的原部下自组的Valhalla Game Studios，一度消失在媒体和玩家关注视线之外，由THQ代理发行的《恶魔三全音》（Devil's Third）再次让板垣伴信成为游戏业的焦点。转战射击游戏领域，高调宣称的400万游戏销量，以及高清平台两箭齐发，显示出板垣伴信信心十足。《恶魔三全音》吸引玩家的主要特色在于，逼真呈现战斗中刀剑枪炮的"拟真感"，高速移动翻滚跳跃的"速度感"，在高楼大厦间纵横穿梭的"空间感"，以及无时无刻都有可能被敌人突然干掉的"紧张感"。比如，当玩家在远处射击敌人时，会有可能从背后被高处跃下的敌人一刀干掉，这就是我要呈现出的"螳螂捕蝉，黄雀在后"的刺激战斗快感。"

桀骜不驯，狂妄，针锋相对的个性，一方面是引发板垣伴信和神谷英树等制作人"打嘴仗"的诱因，也造就了其对自身游戏风格的执著坚持，在日本游戏从业者中，他是少有的具有国际视野的制作人，游戏作品同样可以在欧美市场大卖。板垣伴信并不固执，他的游戏理念也在悄然发生着变化。"以往我的作品，如《死或生4》和《忍者龙剑传》难度太高，对此我要向大家表示歉意。《忍者龙剑传2》上市前调整游戏难度的时间很紧张，但是对新作《恶魔三全音》来说不会发生类似的问题。THQ的测试人员会帮助改善游戏的难度和平衡性——它会是我最满意的作品。"本作在今年E3展期间公布的开发进度为10%，预计在2012年发售，惟一令人担心的是，尽管板垣伴信招募了一些熟悉PS3游戏开发工作的员工，但是首次涉足双平台版本同时开发，依旧是个严峻的技术挑战。


■板垣伴信


■《恶魔三全音》的概念图

Rocksteady Studios

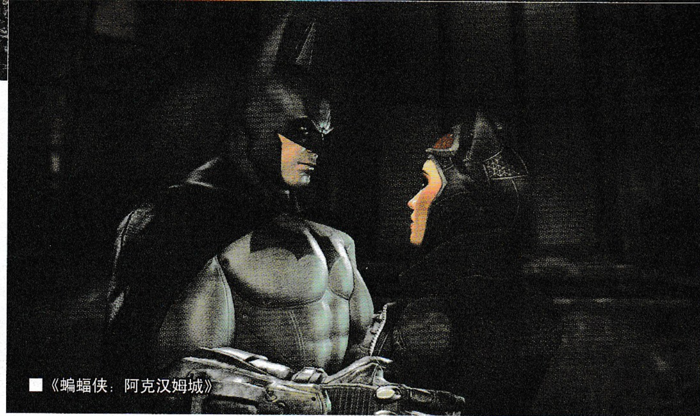


公司年龄：6岁
公司地点：英国伦敦
青春基因：超级英雄改编游戏天王
成长烦恼：华纳兄弟的游戏业战略

《蝙蝠侠：阿克汉姆疯人院》及其年度版销量轻松突破300万套，Rocksteady Studios也荣获有游戏业奥斯卡奖之称的2009 Spike TV授予的"年度最佳游戏工作室"大奖，这家此前在游戏圈里毫不起眼的团队，一举跃升为超级英雄改编类游戏新标准的定义者。华纳兄弟互动娱乐果断出手，成为了这家炙手可热的公司的控股股东，Square Enix Europe依然保留有他们25.1%的股份。能够在竞争残烈的次世代脱颖而出，得益于Rocksteady Studios两点难得的素质：前期技术储备和优秀的沟通能力。Rocksteady制作室很早就启动了次世代开发技术的研究工作，在《蝙蝠侠：阿克汉姆疯人院》正式立项前，他们已经在虚幻3引擎身上挖掘了一年多时间，所以游戏的两个版本都保持着很高的画面水准，制作周期也只花了两年时间。

不少年轻的开发团队在和老道的发行商打交道时，工作努力，进取心十足，但却沟通不畅，不断积攒的误会逐渐转化为矛盾，进而会对开发工作造成消极影响。在《蝙蝠侠：阿克汉姆疯人院》开发过程中，华纳兄弟和DC漫画公司专门派遣了品牌经理，定期审查游戏进度，避免游戏出现违背蝙蝠侠世界观的内容。比如小丑变身后的形象


■Rockteady Studios的员工合影


■《蝙蝠侠：阿克汉姆城》

设计，同稻草人最后一次作战，玩家会看到陷入不同状态的蝙蝠侠，这些细节都成了双方争论的焦点，游戏制作因此变得磕磕碰碰。对此，Rocksteady Studios制作人Sefton Hill一方面据理力争，不断强调从漫画到游戏载体的变化，必须要做出有针对性的调整，直接关系到游戏成品质量。在坚持原则的同时，他也会尝试与对方不断沟通，加深信任。对于某些争议内容，开发团队会私下里先行开发，最后用实际效果来说服对方。据悉，新作《蝙蝠侠：阿克汉姆城》已经接近开发完成，五倍于前作的地图面积以及全新调整的侦探模式，为游戏增色不少，或许唯一需要担忧的是，并不热衷于开发技术升级的华纳兄弟互动娱乐，或许会拖了Rocksteady Studios发展的后腿。

People can fly



公司年龄：8岁
公司地点：波兰华沙
青春基因：追逐新技术
成长烦恼：细节把握能力欠缺

一些来自非游戏产业核心区域的开发商，却拥有着十分过硬的技术实力，比如德国Crytek Studios打造的技惊四座的CryENGINE游戏引擎，位于波兰华沙的People can fly同样如此，很大程度上这得益于产业全球化的发展趋势，People can fly的大部分波兰籍员工曾就职于EA、THQ和Eidos等公司，在堪称波兰游戏业教父的Adrian Chmielarz的邀请和感召下，他们纷纷回国创业。People can fly公司名称的灵感来源于某张同名音乐专辑，2007年8月，Epic Games购买了公司大部分股票，完成了对People can fly的收购。期间的过程有一些偶然因素，起初，People can fly想购买第三方引擎，自然想到了虚幻引擎，于是联系了Epic game，没想到对方不少员工是People can fly首款作品《恐惧杀手》的粉丝，Epic Games询问他们是否愿意代工开发《战争机器》的PC版本，由于对成品质量非常满意，最终促成了Epic Games收购People can fly。

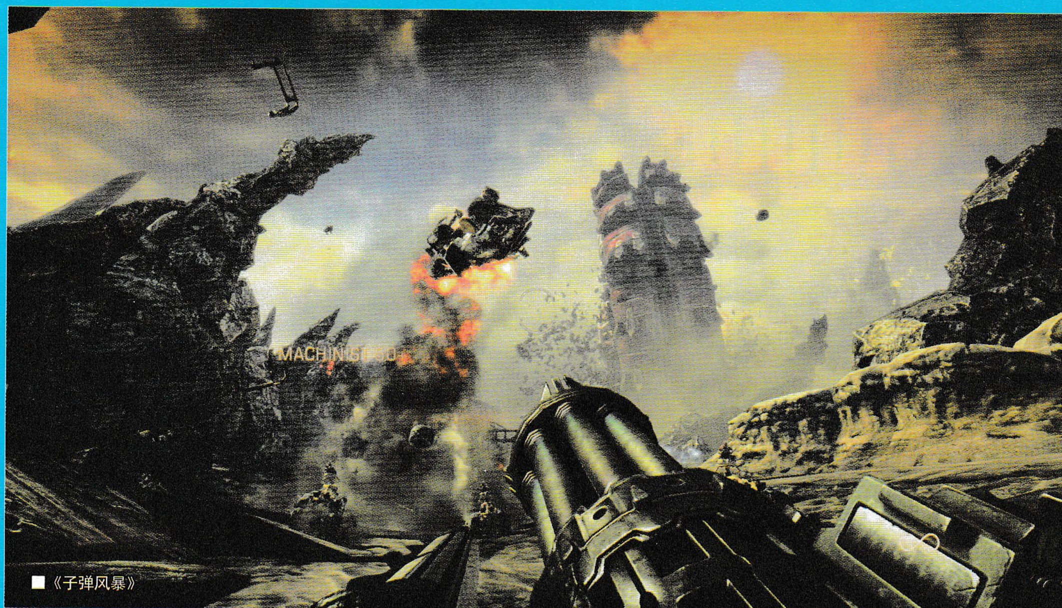
可以说，凭借《恐惧杀手》的出色表现，People can fly确立了自己的产业位置。本作画面精良，敌人建模尤其出色，玩家要在地图上不断杀戮恶魔，当积攒到100个魂时，就可以进入恶魔模式，会有数秒钟的无敌时间，对敌人也可以一击毙杀。游戏场景包括中世纪的城堡，疯人院、工厂等，游戏中拥有当时FPS游戏尺寸最大的Boss，令人印象深刻。缺点是AI较弱，在各种细节方面欠缺润色。Gamespot给《恐惧杀手》打了8.5的高分，不过此后的续作却屡遭恶评，Adrian Chmielarz解释说："我希望给大家一些尽量诚实的回答，与原始作品不同之处在于，（这些续作）无论是在开发人数、资源、预算还有开发时间上都大为降低。"Adrian Chmielarz将矛头指向了发行商THQ，这个事件也从侧面促成了他们与EpicGames的合作。



■People can fly的员工合影

People can fly的最新作是由EA代理发行的跨平台游戏《子弹风暴》，玩家扮演具备各种战斗技能，手持火力强大的巨型枪械的葛雷森·汉特。游戏引入了与众不同的"技巧杀戮"，鼓励玩家采用最具创意的方式攻击和破坏。越疯狂的技巧杀戮方式，玩家就可以获得越多的奖励点数，这些点数可以用来升级角色并解开新的武器，以便施展更具威力、更夸张的技巧杀戮。Adrian Chmielarz表示，"《子弹风暴》的风格类似《恐惧杀手》，但是前者更现代，内容更丰富，比如动态的对话系统，高级的AI，深入的脚本设计等，但就个人而言，本作的风格更疯狂，但它并不是一款'一味开火，夹杂着各种厕所笑话的愚蠢作品'，我们希望在剧情和游戏内容上能够更具深度。"

EA Partners的主管David DeMartini称赞《子弹风暴》说："当我看到它第一眼时，就意识到这款作品将成为Epic Games和People can fly两家伟大制作组的下一款热门作品。"有趣的是，围绕这款游戏女性角色的胸部，曾爆发过几次激烈的争吵，美女制作人Tanya Jessen在设计女性角色Trischka的过程中，刻意降低了她的胸部尺寸，避免过度性感和暴露，但却遭致公司创意总监Adrian Chmielarz的反对，"这是性感的组成部分，很多玩家包括我，都很喜欢这个样子。"最终，两个人达成了妥协，Adrian Chmielarz可以设计一些性感的女性角色，但是胸部的比例必须保持正常。


■《子弹风暴》


■People can fly的美女设计师Tanya Jessen

Q-games



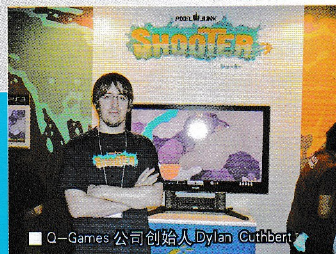
公司年龄：9 岁
公司地点：日本东京
青春基因：专注所长，拒绝诱惑
成长烦恼：过于依赖单一品牌

Q-Games 的成功不仅在于推出在发售当日就收回投资的游戏作品，而且始终能够保持自我节制，避免身陷野心膨胀的陷阱——这往往是年轻开发团队在挖到第一桶金后，最容易犯的错误之一。Q-Games2001 年在日本东京建立，公司创始人 Dylan Cuthbert 曾在日本任天堂工作，参与开发了《星际火狐》，1996 年他又加盟了 SCEA，主导开发了难度超高的第三人称射击游戏《Blasto》。1998 年，迷恋东京生活的 Dylan Cuthbert，主动请缨回到 SCE 总部工作，并协助 PS2 游戏《捉猴啦 2001》的开发。Q-Games 在推出《星际火狐 DS》之后，一度开始筹划 PSP 游戏的制作，不过随着他们承接了 PS3 的 XMB 菜单、背景与音效的设计工作，开发重点也由此转向了 PSN 游戏，公司发展得以驶上快车道。目前，公司 70% 的员工是日本人，剩下 30% 的员工则来自法国、意大利、英国和西班牙。

《像素垃圾》(PixelJunk) 系列的设计理念，是用相对低廉的价格为玩家呈现一个奇思妙想的世界，游戏支持 1080p，可以稳定运行 60 帧画面。Q-Games 内部专门设立了多个小组，开发不同类型的《像素垃圾》游戏。他的首款作品是 2007 年 8 月发售的《像素垃圾：赛车手》(PixelJunk Racers)，这是一款画面清新，充满怀旧风格的赛车游戏，规则非常简单，通过改变赛道，玩家控制的赛车在 16 种游戏模式中进行比赛，包括超车、撞车等，这款作品虽然没有一炮而红，但很好的树立了像素垃圾的独特风格。随着 2008 年 1 月《像素垃圾：怪兽》(PixelJunk Monsters) 的发售，该系列终于跃升为 PSN 的标志性作品。这是一款典型的塔防游戏，玩家需要建造各种防御塔楼，阻止怪物进入小屋，游戏在关卡设计和平衡性方面表现出色。值得一提的是，游戏在发售当日就全部收回了开发成本，这是一个非常惊人的成绩。最终，《像素垃圾：怪兽》位列 2008 年 PSN 游戏销量排行第四。

《像素垃圾》第三作《伊甸园》同样大获成功，游戏的玩法令人上瘾，而且保持了一贯的清新风格。玩家操纵一个叫 Grimp 的小生物，在卡通风格的植物园中通过跳跃收集花粉和五个光谱，促使种子不断生长，同时还要收集“水晶”来延长时间。游戏需要玩家熟练掌握 Grimp 的弹跳角度和距离，以及其他一些摇摆动作。游戏中的花园具有不同的特效与音乐风格，并且是首款支持奖杯系统的 PSN 游戏。此后，Q-Games 又推出了《像素垃圾：射手》(PixelJunk Shooter)，本作在 PSN 上持续热卖。除此之外，Q-Games 还与任天堂合作，推出了三款 DSiware 游戏。Dylan Cuthbert 表示：“Q-game 目前大约有 40 名员工，一半和任天堂工作，另一半负责像素垃圾系列，以及相关的技术研究。”

在今年东京电玩展上，Q-games 宣布了一款像素垃圾系列的全新音乐游戏《Lifelike》，支持索尼最新的体感控制器 PS Move，谈及未来的开发项目，Dylan Cuthbert 透露说：“在《像素垃圾：射手 2》推出后，我们会转向《像素垃圾：妖怪 2》的开发工作，而且它将是真正的 3D。”虽然已经是 PSN 游戏商业成功的典范，Q-games 并未因此盲目乐观，认为自己可以在其他领域取得快而灿烂的成就。“3A 级游戏市场离我们依然有段距离，我们的风格和专长，可能并不适合零售游戏，我们更擅长下载游戏的商业模型，这是两个不同的市场。”Dylan Cuthbert 深知，正是始终专注于自己所擅长的事情，才有了今日的 Q-games，他坚定地表示：“《像素垃圾：妖怪》的开发周期只有 7 个月，我们不会去做那种 3-5 年周期的游戏。”

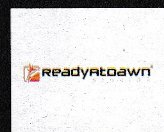


Q-Games 公司创始人 Dylan Cuthbert



Q-Games 新作《Lifelike》

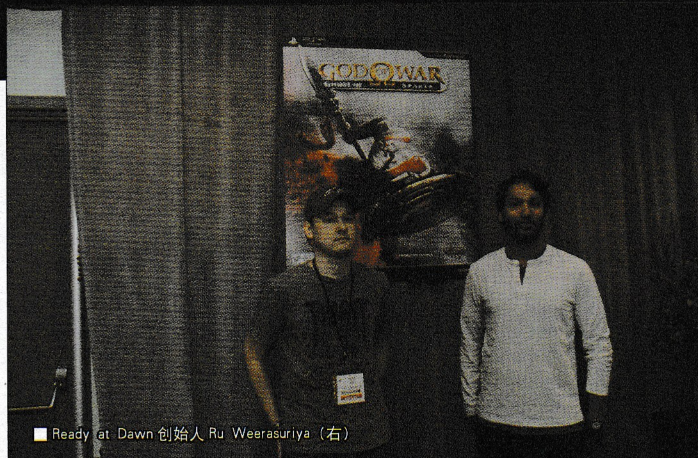
Ready at dawn



公司年龄：7 岁
公司地点：加州尔湾市
青春基因：挑战 PSP 的极限机能
成长烦恼：进军次世代游戏未果

“我们因为退还了 PSP 开发机，而走过一段弯路”，Ready at Dawn 创始人，前暴雪资深设计师 Ru Weerasuriya 表情严肃地回忆道。这家顶尖的 PSP 游戏制作公司，一度放弃了自己的开发专长，转而从事次世代游戏制作，而这一选择险些将整个公司拖垮。2003 年，Ready at Dawn 在加州尔湾市建立，顽皮狗的前成员 Didier Malenfant 和他的两位生意伙伴，来自暴雪公司的资深成员 Andrea Pessino 和 Ru Weerasuriya，借助和索尼高层的良好关系，从 SCEA 那里免费获得了 30 台 PSP 开发机，并且 Ready at Dawn 幸运得获得了参与 PSP 游戏高级开发套件制作的工作。这意味着，刚刚诞生不久的 Ready at Dawn 不仅成为最早掌握 PSP 硬件秘密的开发者，也将伴随着同样初生的 PSP 在游戏业完成首次公演。

Didier Malenfant 是那种能够连续 5、6 个小时和不同员工进行滔滔不绝的谈话并保持清晰思路的管理者，但另一方面，他不具备通常意义上的强势姿态，极少运用夸张的词汇，更乐于通俗易懂的表达观点，并认真倾听对方的看法。正是依赖这种温和的强硬风格，帮助 Ready at Dawn 上下团结一致，迅速在游戏业打开了局面。在 PSP 游戏《达斯特》的开发过程中，制作团队始终以 PS2 游戏的规格为目标，专注于打造激发 PSP 硬件潜能的 RAD1.0 游戏引擎。Didier Malenfant 强调：“这是一款毫不妥协的动作游戏。”2006 年 3 月 14 日，《达斯特》在北美地区发售，媒体综合评分为 86.2，截至 2009 年底，游戏销量超过了 250 万套。尤为难得的是，《达斯特》的画面表现直逼 PS2——而且是在 PSP 锁频的情况下实现的。除了保持系列原有的精髓，无论是关卡设计还是丰富的附加内容，《达斯特》的卓越品质充分勾勒出 Ready at Dawn 的设计哲学：作 3A 级别的开发组，打造 3A 级别的游戏作品！



Ready at Dawn 创始人 Ru Weerasuriya（右）

在 PSP 游戏开发领域，对这台神奇掌机极限性能的定义一再被 Ready at Dawn 改写，在《达斯特》

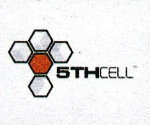
大获成功后，Didier Malenfant 立刻率领开发团队投入到 RAD2.0 游戏引擎的研发中。这一次他们塑造的对象，不再是酷爱耍宝的达斯特，而是游戏业真正的男性图腾——战神奎托斯。Didier Malenfant 表示："这个消息令整个团队备受激励，我们怀着'毕其功于一役'的心情拼命工作，发誓不能辱没战神的名声。"最终，Ready at Dawn 不辱使命，《战神：奥林匹斯之链》综合媒体评分 91.4，仅在美国一地的销量就突破了百万套，成为目前欧美地区 PSP 游戏开发一个极难超越的新巅峰，值得一提的是，按照 Didier Malenfant 的说法，这部令人血脉贲张的作品依然只用到 PSP80% 的机能。此后，Ready at Dawn 初涉家用机领域，成功推出了 PS2 创意大作《大神》的 Wii 平台移植版本。应该说，仅用短短几年时间，Ready at Dawn 就成长为游戏产业的顶尖开发群体，这家公司的下一步动向引发了人们的关注。

出人意料的是，2008 年 6 月 9 日，Ready at Dawn 官方网站发布了一篇配图声明，照片中 30 台 PSP 开发机依次装箱码放，准备交还给 SCEA。"Ready at Dawn 的一个时代结束了，我们将转向其他主机……"那么，Ready at Dawn 此举，到底是一场有些盲目的带有理想主义色彩的赌博，还是有着自己勇敢逻辑，经过仔细权衡之后的精心之举呢？事实上，这家公司先前已经显露出转型的端倪，RAD 第三版引擎直接基于次世代主机开发，而且他们在 2007 年购买了 ProFX 授权，这是一种压缩纹理文件技术，主要应用于下载游戏以及需要高度压缩光盘容量的 X360 游戏的制作。Ready at Dawn 的两个神秘开发项目代号分别是"R6"和"R8"，其中一部是完全原创的跨平台游戏，遗憾的是，这两个计划至今依然没有公布。

此后的两年，Ready at Dawn 陷入了沉寂，破釜沉舟般的转向次世代游戏开发，并没有给他们带来期望中的成功，由于突然爆发的金融危机，发行商停止了对项目的资金供应，Ready at Dawn 不仅面临开发资源枯竭，甚至公司的生存都成了问题。Didier Malenfant 果断宣布调整公司发展方向，重新回归 PSP 游戏开发领域。他们很快便与索尼达成了新的合作协议，秘密开发《战神：斯巴达之魂》，Ru Weerasuriya 表示："我们不断为这个经典系列注入新鲜血液。请放心，玩家会在这部作品中看到那些熟悉的，能够定义战神系列的内容，但我们同样进行了大胆的扬弃，请大家尽情地呼吸新鲜空气吧。"另一方面，Ready at Dawn 保留了一个从事家用机游戏概念设计的小团队，目前这款类似《未知海域》，剧情驱动的动作游戏正在秘密开发中，不再像以往那样急于求成，而是更加稳扎稳打。


《战神：斯巴达之魂》

5th Cell Media

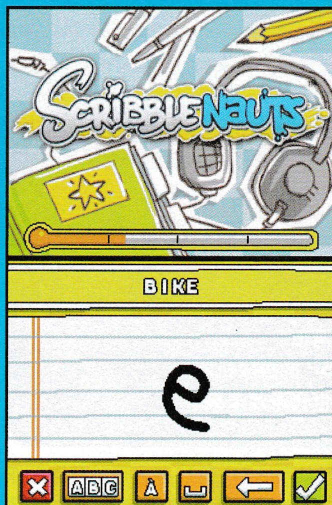


公司年龄：7 岁
公司地点：华盛顿贝尔维尤
青春基因：涂鸦创意无限
成长烦恼：伯乐发行商难寻


Jeremiah Slaczka

2003 年 8 月 28 日，Joseph Tringali，Jeremiah Slaczka 和 Brett Caird 在华盛顿的贝尔维尤建立了 5th Cell Media，这家公司起初是为 EA 和 THQ 制作手机游戏，在 2006 年底转向了 DS 游戏开发。公司创意主管 Jeremiah Slaczka 在接受媒体采访时，这样描述顾自己的公司："我们专注于制作创新游戏，提供 3A 级别的内容，在其它作品中你很难得到类似的体验，到目前为止，我们开发的《描绘生命》和《洛克的任务》，都贯彻了我们当初的设想，现在，5th Cell Media 不会制作任何授权游戏或者接受外包工作。"对小游戏公司而言，放弃授权游戏或外包服务，意味着只能通过原创游戏，在竞争激烈的市场中，与那些大型游戏开发商的作品一较短长。5th Cell Media 之所以表现的如此信心十足，他们倚重的成功利器就是"涂鸦创意"！

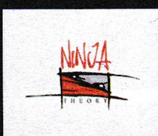
《描绘生命》就是这样一款连主角都需要玩家亲自创作的 DS 游戏，通过天马行空般的涂鸦，玩家还可以创作出各种道具与游戏内容发生互动，比如弹簧、雪橇、潜水艇等等。在这款作品推出后不久，Jeremiah Slaczka 开始筹划制作一款能够吸引更广泛用户群体，并且秉承"涂鸦理念"的作品，在他看来，解谜游戏本身重玩性较差，但是如果采用各种单词的方式解谜，答案五花八门，扩展性会更强。于是，他召集了公司近一半的员工开发这款游戏，五名员工用了近六个月时间阅读各种字典和百科全书，收集、整理并制作了一个单词库以及数据驱动的游戏引擎"Objectnaut"。不过，这款游戏一直没有找到发行商，很多发行商对 5th Cell Media 能否达成制作目标充满了疑问，一年后，他们最终和华纳互动娱乐达成了发行协议，虽然过程十分艰辛，但这项合作的结果无疑实现了巨大的双赢。



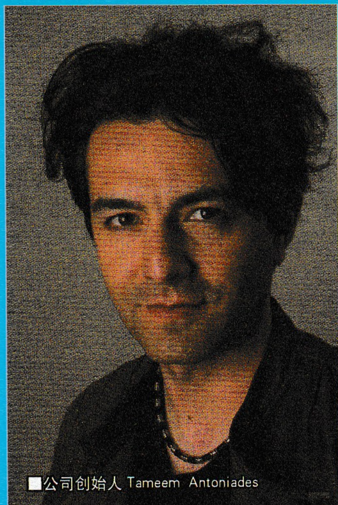


本作的原始名称是《Wordplay》，Jeremiah Slaczka 认为太过普通，而将其更名为《Scribblenauts》，它是一款动作解谜游戏，最与众不同的地方在于，游戏中的道具需要玩家自己创造。只要输入正确的英语单词，就会出现对应的道具或动物，游戏并不限制玩家的想象力，因此解谜的手段十分多样，比如电锯（Saw）可以锯断树木，猫（Cat）会追着老死老鼠（Mouse）跑等等。游戏包含 10 个世界，每个世界分为解谜以及动作关两种类型，支持玩家自制关卡并分享给朋友。游戏还包含 76 项成就，达成的方法可谓千奇百怪，十分有趣。可以这样说，在《Scribblenauts》的世界，唯一的束缚或许只有玩家自己的想象力。本作和后续作品《Super Scribblenauts》荣获了多项业内大奖，累计销量轻松突破百万套，是 2009 年北美地区最佳销量的第三方 DS 游戏。

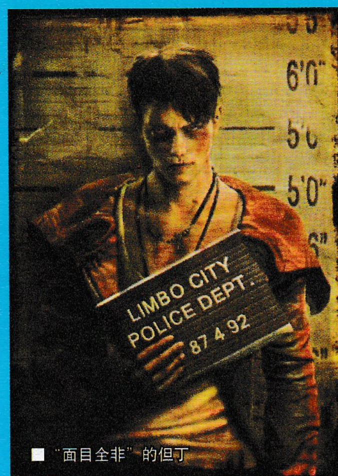
Ninja Theory



公司年龄： 6岁
公司地点： 英国剑桥
青春基因： 与日系厂商亲密合作
成长烦恼： 争议的人设风格



■公司创始人 Tameem Antoniades

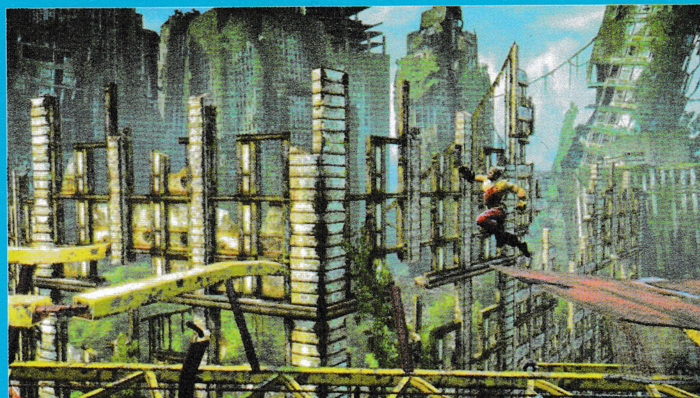


■"面目全非"的但丁

进入次世代以来，出镜率颇高的Ninja Theory，却要承受另一种负担——他们的曝光度大多来自各种争议性事件。如果说《天剑》和《奴役》的人设风格多少反映了东西方的文化差异，那么，但丁颠覆性的新形象，则遭致全球《鬼泣》玩家的一致口诛笔伐。即便如此，Ninja Theory的生存智慧依然值得年轻的游戏公司借鉴，由于日本游戏市场的持续萎缩，日系厂商进军欧美地区渐成一种趋势，在欧美游戏圈难称一流的Ninja Theory看准了这个机会，摇身一变成为日系厂商的座上宾。不但为NBGI研发了取材于《西游记》的动作游戏《奴役》，在今年东京电玩展上，Capcom宣布联合Ninja Theory共同开发《鬼泣》新作，游戏相当于但丁故事的前篇，该项目已经在2010年4月正式启动，堪称他们跻身一流游戏开发阵营的绝佳机会。

2007年公布的动作游戏《天剑》，原本计划X360平台独占，此后随着Ninja Theory进驻索尼剑桥工作室，《天剑》也成为PS3初期的主打游戏之一。他们特别购入了NaturalMotion授权的角色形态动画系统，使得游戏对人物面部表情的刻画达到了全新的层次，可惜，游戏在其他方面的表现并不成熟，他们同索尼的关系也产生了明显的裂痕，开发过程中累积的矛盾，加上不满分红方案，Ninja Theory最终撤离了剑桥工作室的办公楼，公司创始人和首席设计主管Tameem Antoniades直言不讳的表示："我们不希望成为第二方开发商，推出独占作品确实能够吸引外界更多的注意力，但是也意味着很多玩家无缘体验，况且在开发《天剑》的过程中，我们也成为那些反索尼力量竞相抨击的对象，这对整个制作团队非常不公平。"

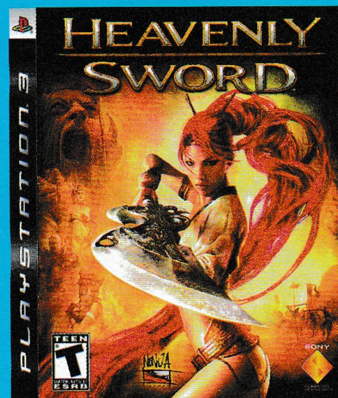
那么，Ninja Theory想成为怎样的游戏开发商呢？Tameem Antoniades给出了明确的答案，"就我们渴望达到的成功目标来说，无论是我个人还是整个工作室，对顽皮狗团队都持有最高的敬意，他们是目前世界上最棒的游戏开发商。"Ninja Theory的《奴役》正是向这个目标迈进的第一步，Tameem Antoniades说道："当你参加各种游戏会展，会看到大量本质上近似的作品，动作、暴力、射击和格斗，而我们想做一个特别的游戏，首先在故事和角色方面就与众不同，因为我们知道如何创造乐趣。当NBGI问我们，《奴役》这个项目的销售点在哪里？我没法给他们一个准确的答案，或者说我的答案会让他们感到有些狂妄。比如我最喜欢的游戏《未知海域2》，这个作品的销售点在哪里？我列不出单独的一点，真正的销售点是它是一款顽皮狗制作的游戏，那就意味着出色的故事，出色的内容，每个环节都是杰出的！"



Tameem Antoniades特意聘请了《28天后》和《海滩》的剧作者Alex Garland创作《奴役》的剧本，他强调说："我对东方的事物很感兴趣，尽管我没有读完《西游记》，但我依然阅读了大量中国神话故事，我们并非将这个故事用西方视角演绎，而是，假如这个故事发生在西方，又会是什么样子？"本作在剧情和系统设定上有诸多亮点，尽管掉帧现象明显，游戏内容略显单薄，但Ninja Theory还是通过《奴役》树立了自己鲜明的制作风格，公司规模也得到了壮大，目前具备同时开发两款游戏的能力。谈及新的计划，Tameem Antoniades显得志在必得，"我们已经启动了一个新项目，进入了最初架构阶段，这是一款内容宏大的作品，仍然是我们的顶级机密，真的，它现在看起来已经非常出色了。"

尽管那时Ninja Theory开发《鬼泣》新作的传闻已经甚嚣其上，不过随后的官方发布还是令业界震动，Tameem Antoniades联手伊津野英昭共同打造彻底欧美化的《鬼泣》游戏。作为Capcom的一面金字招牌，开发伙伴的选择自然慎之又慎。据悉，两家公司在初次接触后十分投机，很快进入了实质商讨阶段，确定合作计划后，由Capcom主导对但丁形象进行了大刀阔斧的改变：粗鲁、缺乏经验的年轻但丁，使得外界批评之声不绝于耳，但是Tameem Antoniades还是乐观的表态说："这就像是丹尼尔·克雷格在《皇家赌场》中所做的，玩家最终会习惯（但丁的）变化的。"至于目前热门的体感操作，Ninja Theory似乎还没有任何跟进计划，"对于体感操作，我们兴趣不大，实际上，我们连开发机都没有。"尽管Ninja Theory总是招致各种非议，但这间公司确实在游戏业活得很滋润，据悉他们的下一款秘密项目已经启动。



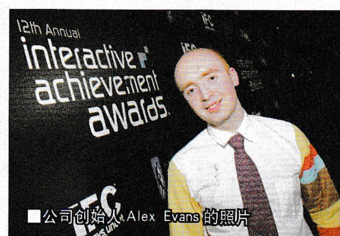


Media Molecule



公司年龄：4岁
公司地点：英国吉尔福德
青春基因：Game3.0
成长烦恼：内部管理问题

前不久，Media Molecule的创始人Alex Evans向自己的母公司索尼表达了深深的敬意，感谢对方为其提供了超乎想象的支持。"我们这个产业美好的事物，你可以在那些大型发行商——特别是在索尼身上看到，他从不急功近利，尤其是对待自己的第一方游戏，哪怕游戏开发已经接近99%，他们也不会仓促的发售它，索尼为我们提供了超乎想象的支持！要知道，当你给发行商打电话告知'我们还需要更多时间润色游戏'，并不是一件很容易的事情，他们可能会说，不，我们不关心这一点……但是索尼从来没有这么做过。"这段言论尽管有讨好



■公司创始人Alex Evans的照片

老东家之嫌，不过也间接说明了一点，年轻的游戏制作团队，即便天赋异禀，没有伯乐般发行商的鼎力支持，也很难转化为真正的成功。

最初仅有4名员工，名不见经传的Media Molecule能够引领游戏产业新一轮的创新风潮，时势造英雄的解释并不准确。毕竟，当年在Lionhead工作室任职时，Mark Healey、Alex Evans已经构思了《小小大星球》的原始概念，然而这些想法却迟迟没有转化为一款游戏，甚至由他们创作的横版动作游戏《玩偶功夫》，商业化过程可谓四处碰壁，在北美市场也没有找到一家游戏发行商。由于Media Molecule公司的成员大多是《ICO》、《汪达与巨像》的忠实拥趸，在《小小大星球》的创意逐渐酝酿成形后，他们想到的合作对象自然包括索尼。怀着忐忑不安的心情，公司创始人Mark Healey向索尼提出了合作意向，事后制作人Dave Smith坦言："当时我们都不敢打赌自己一定可以成功。"但索尼却对Media Molecule投下了信任票，并提供了强有力的资金和技术支持。值得一提的是，业内传闻某家知名的欧洲游戏发行商曾将《小小大星球》拒之门外。

"创新本质上并不是一个此消彼长的变量，如何激发和巩固开发团队内在的创新根源是需要特别重视的问题。"Mark Healey在Media Molecule内部制定了大量宽松、自由、鼓励创新的工作制度，每周都会举办至少一次头脑风暴活动，并鼓励员工多与普通玩家接触，倾听他们的呼声。在Mark Healey看来，《小小大星球》所取得的一切成就，来源于开发团队对用户体验与需求怀有高度的敬意。如今，Media Molecule再也不需要为开发资源或预算担忧，但问题也接踵而至。开发团队的规模在近两年来顺理成章的壮大。随着新员工的不断涌入，一些突如其来的管理矛盾爆发了，新员工搞不清自己的工作方向，准时参加会议、有效利用资源都成了问题。Mark Healey等创始人多是美工、设计师出身，本来就缺乏管理经验，在应对这些新问题时，难免感到力不从心。

创业初期的Media Molecule，很大程度上依靠着自觉和默契推动公司向前发展，随着团队规模日益扩大，建立具体的内部规章和有效的人力资源管理机制就变得很有必要了。目前，《小小大星球2》正在如火如荼的开发中，游戏对核心系统和玩法进行了大刀阔斧的变革，一改前作横版过关游戏的模式，基于全新的引擎和设计工具，玩家可以创造出丰富多彩类型的游戏，比如角色扮演游戏、赛车游戏、俄罗斯方块、太空入侵者甚至是一款《命令与征服》风格的即时战略游戏。Media Molecule用他们魔鬼般的创意，营造出一个由玩家掌控的，乐趣无限的世界。

Project Sora



公司年龄：1岁
公司地点：日本东京
青春基因：樱井政博
成长烦恼：玩家的无限期待



■樱井政博

有些游戏公司从诞生之日起就光彩夺目，因为他们的创建者往往鹤立鸡群，比如板垣伴信之于Valhalla Game Studios，Vince Zampella和Jason West之于Respawn Entertainment，樱井政博的Project Sora同样如此。这间被无数玩家寄予厚望的新公司头顶上还有一个很特别的光环，按照岩田聪的说法，Project Sora是一家致力于开发"在任天堂的支持下可以完成，但任天堂自己无法完成"的游戏项目。事实上，抛开任天堂不喜欢制作以及并不适合任氏主机的作品，Project Sora的计划不仅耐人寻味，也着实吊人胃口。樱井政博否定了本作是《任天堂明星大乱斗X》续作的可能，并表态将会是一款全新的作品。谜底终于在今年E3上揭晓，FC时代的经典《光之神话》的新作《光之神话：起义》，在时隔24年后将以3DS的首发作品的身份登场。

在《光之神话：起义》的演示中，主人公皮特使用伊卡洛斯之翼翱翔在





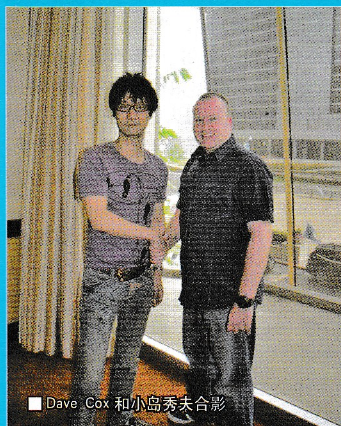
天际间，配合3DS出众的硬件机能，游戏在画面和特效表现上令人印象深刻。樱井政博介绍说："我们会保留原始的设定，在此基础上进行大量我们期待的改变，甚至是这款作品的游戏类型。像《塞尔达传说》或《银河战士》，都趋向为风格严肃的冒险游戏，《光之神话》则不同，游戏主人公是一个既严肃又不失天真的角色，我们希望围绕这一形象创作游戏的剧情和玩法。"樱井政博对驾驭3DS这台全新的掌机表现得很有自信，事实上，在3DS设计阶段，他就介入了研发工作，提出了很多基于游戏开发者立场的宝贵意见，甚至岩田聪曾亲自询问过他3DS的外观设计建议。

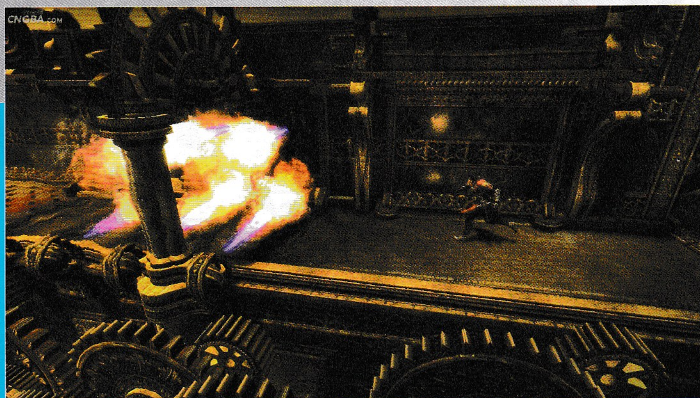
3D立体效果可以帮助玩家更直观的感受到景深变化，加强画面的层次感，比如在《光之神话》中，子弹和光线运行的轨道，不再是普通平面游戏的直线，而是呈现出一定的弧度，效果更加真实。除此之外，通过研究樱井政博发现，当屏幕上有大量物体向玩家移动时，会容易引起视觉疲劳，而当物体从玩家视线方向向屏幕内侧移动，则可以有效降低眩晕或疲劳的可能。《光之神话》不仅是昔日经典的回归，同样体现出Project Sora试图为3DS游戏确立质量标准的雄心壮志。本作将使用摇杆控制角色移动，利用触摸屏控制视角方向，樱井政博表示这样的操作方式将成为今后3DS游戏的常态。任天堂模式加樱井政博创意的绝妙组合，使得Project Sora从诞生之初，就受到全球玩家的关注和追捧，《光之神话：起义》将证明这家工作室是否真的可以创作出"任天堂自己无法完成"的优秀作品。

Mercury Steam



公司年龄： 7 岁
公司地点： 西班牙马德里
青春基因： 与大师同行
成长烦恼： 综合开发能力有待提升


Dave Cox 和小岛秀夫合影



于 2003 年在西班牙马德里建立的 Mercury Steam，论其在当地游戏产业的名气，并不亚于这座城市的那支星光灿烂的足球俱乐部。不过，当他们走出国门，却发现自己在强手林立的国际市场，依然是一个无名小卒。在此后的五年时间里，他们卧薪尝胆，凭借《废弃之地》崭露头角，通过《耶利哥》确立了自己的产业位置，当小岛秀夫走上看台，宣布将和他们共同开发《恶魔城》系列的新作时，Mercury Steam 终于站在了舞台中央。公司创始人 Dave Cox 骄傲的宣称："我们有很多目标，每一个目标都和 Mercury Steam 的成长有关，而过去几年，我们的同行和玩家们，都看到了 Mercury Steam 脚踏实地的进步，过去，我们会向发行商介绍我们来自西班牙，擅长制作什么，如今，他们会直截了当的告诉我们，一起来制作一款出色的游戏吧。"

Mercury Steam 在 Xbox 平台上推出的《废弃之地》，包括步行和飞行两种模式，前者需要玩家操纵机器人在城市中获取情报和战斗，后者则是驾驶飞船上演各种惊心动魄的空战，还可以不断升级飞船的组件和武器，以独有的特色获得了媒体的好评。随后发布的次世代游戏《克莱夫・巴克的耶利哥》则真正确立了他们的产业地位，游戏取材于著名恐怖小说作家克莱夫・巴克的同名小说，Mercury Steam 独立研发了游戏的图像引擎，在光影和人物建模方面的表现尤其突出。本作融合了射击、恐怖和团队控制等元素，大幅简化了操作，取消了跳跃、下蹲等常规动作，游戏包含了 7 名可控制角色，玩家要根据他们的能力不时进行角色切换，并给其他队友下达简单的命令。本作最大的问题在于 AI 表现十分迟钝，游戏的媒体评价一般，在欧美地区总销量 80 万套，算是不过不失。

Dave Cox 透露，原本《恶魔城》的次世代新作是用 3D 技术重制昔日的经典，不过在制作过程中，Konami 很赏识 Mercury Steam 的制作团队，最终决定开发一款全新的作品：《恶魔城：暗影之王》，并派遣小岛组参与游戏的开发，有趣的是，Dave Cox 曾担任《潜龙谍影》的产品经理，和小岛秀夫是旧识。小岛秀夫的言传身教，使开发团队在工作能力和气质上都有显著提升。Dave Cox 表示："小岛希望我们创造出更丰富的角色，对我们非常信任，让我们放手去做。这样一位广受尊敬的设计师担当顾问，却不对我们进行过多干预，相反，他很喜欢我们的工作方式和成果。在遇到问题时，比如唇部动作同步的问题，小岛组很快地帮忙解决。他非常注重细节，给我们带来了难以估量的影响。"《恶魔之城：暗影之王》尽管不是一款能够让留恋 2D 恶魔城世界的玩家感到欢欣鼓舞的作品，但游戏在画面、核心战斗系统以及时间长度方面的优异表现，再次证明了成长中的 Mercury Steam 的巨大潜力。

Platinum Games



公司年龄： 4 岁
公司地点： 日本大阪
青春基因： 风格绝不妥协
成长烦恼： 建立与发行商长期、稳固的合作





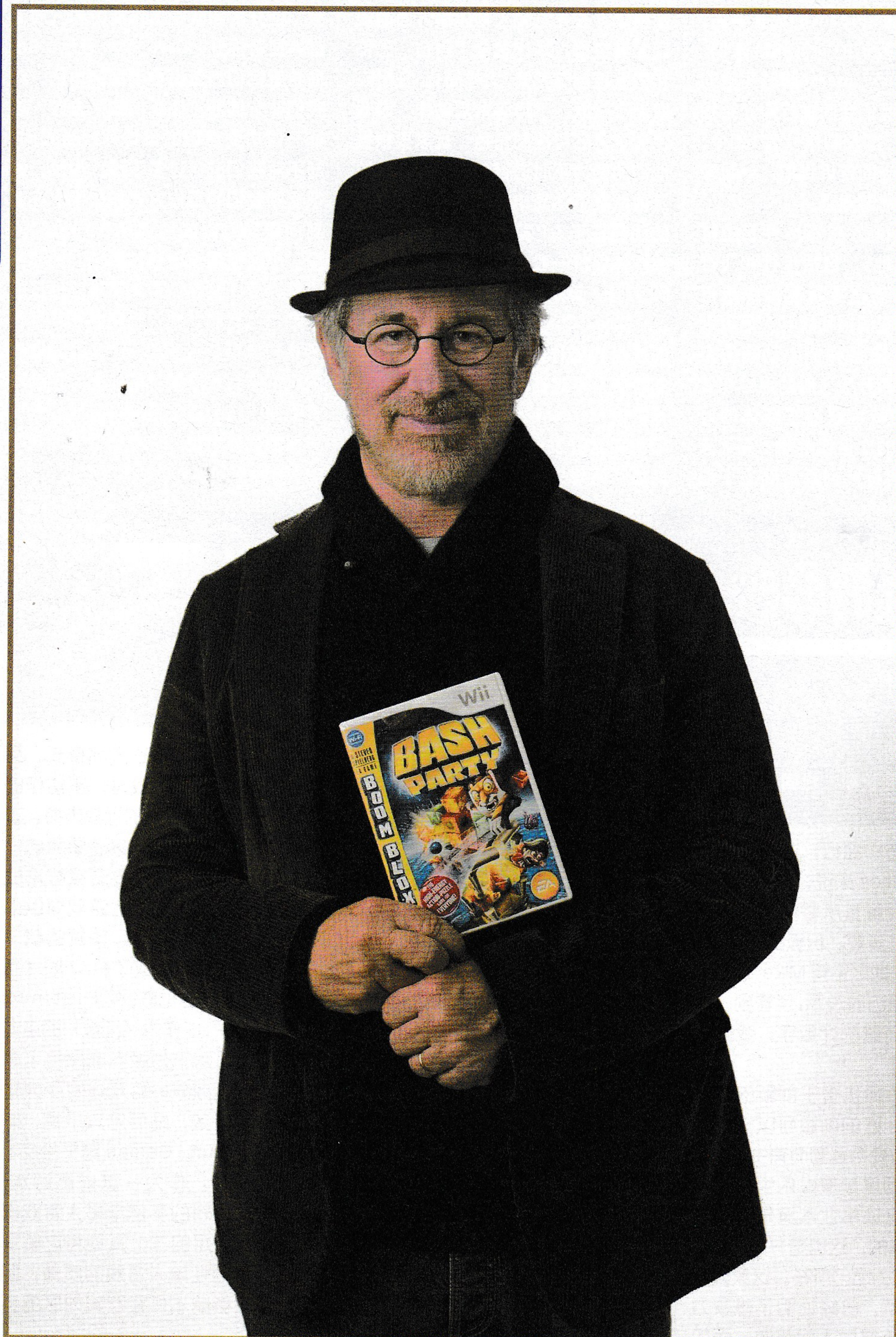
在相继推出《疯狂世界》、《无限航路》、《猎天使魔女》和新近发售的《征服》后，Platinum Games 同世嘉签署的四项游戏代理发行合同已经完成。稻叶敦志对两年来的合作给予了高度评价，"在（白金工作室）建立后，我们曾和不少发行商洽谈过，但只有世嘉允诺为我们提供更自由的开发环境，这种合作关系很好，我们很感激他们的支持……在这四份代理发行合同中，很多内容并非由我们单方面决定的。世嘉有他们的立场，我们有我们自己的，但世嘉要求我们的都是我们可以接受的。"据悉，两家公司目前正在商谈继续合作的事项，Platinum Games 希望开发拥有自己版权的游戏。对一贯特立独行，坚持己见的 Platinum Games 来说，一个赏识他们，并充分理解其所坚持风格的发行商可谓至关重要。积极的一点是，近日世嘉欧美地区主管 Mike Hayes 在接受媒体采访时表示："看到《征服》的首日销量统计数字，我们感到备受鼓舞。"

对那些热情执著于创新的游戏开发者来说，好的创意可以让缺乏动力的游戏业变得蓬勃而有生机，甚至可能具有彻底颠覆娱乐生态的潜力，但坚持这项事业本身是需要市场回馈和支撑的，这也是 Platinum Games 发展的命门所在。这家公司的前身四叶草，已经证明了想象力和创意能够获得世人的尊重，而如今的 Platinum Games 则要证明他们也可以创造大笔的财富。《疯狂世界》拥有标新立异的黑白混合画面，张力十足的鲜红出血效果以及精彩的 Boss 战，却并未得到 Wii 平台用户们的青睐，欧美销量不到 30 万套。有着类似遭遇的 NDS 游戏《无限航路》，也因为过于复杂的战略系统以及触笔操作的不完善，在普通玩家眼中缺乏亲和力，日本首日销量只有 4 万套。不过，在核心系统上毫无妥协，充分张扬神谷英树"Show"风格的《猎天使魔女》取得了市场和媒体评价的骄人胜利，截至去年底全球大卖 135 万套，其中 X360 版的综合媒体评分高达 90%。

三上真司凝聚四年心血，联手稻叶敦志共同开发的《征服》，似乎将延续《猎天使魔女》的成功轨迹，本作荣获 Gamespot90 分的高评价。游戏采用标准的第三人称模式，引入了超爽快的冲刺战斗、慢动作的 AR 模式以及大魄力的近战肉搏，三种模式各有利弊，玩家还要考虑冷却和掩体等因素，需要玩家根据战场形势作出选择，加上游戏可以即时更换武器，快节奏、华丽的战斗令人大呼过瘾。吸取了 PS3 版《猎天使魔女》的劣化教训，Platinum Games 将 PS3 作为《征服》的主力开发平台，两平台版本都保持了高水准的画面效果，游戏运用了大量动态模糊特效，细节尤其丰富，体现出 Platinum Games 跨平台技术的长足进步。作为一款射击游戏，本作出人意料的不包含多人游戏模式，个性十足的三上真司将之解释为不愿意牺牲单人游戏的质量，但这无疑会影响本作在欧美地区的销售热度。

斯皮尔伯格谜之大作难产实录

5年前一款号称将成为EA分水岭的游戏最终难产，最牛的大导演不一定能做出最好的游戏



在2004年的游戏开发者大会上，EA的尼尔·杨（Neil Young）预测在5年内，将会有一款游戏让玩家感动的想哭。

“我想在未来5年内，将会有一款游戏成为我们公司的分水岭。”那时尼尔·杨并没有说出这款游戏的名字。不过在2005年，当EA宣布与史蒂芬·斯皮尔伯格合作时，尼尔·杨承认一年前他所说的那款游戏就是与斯皮尔伯格合作的动作游戏《LMNO》。当时该作的创意构思大胆而复杂——它是一款结合主视角跑酷运动和冒险与RPG要素的游戏，游戏的主要目标是“逃脱”。这一切将会因为玩家与外星人Eve的关系而受到影响。

2005年，尼尔·杨接受GameSpot采访时说：“EA成立时提出过这么一个问题：电脑游戏能否让人感动落泪？能否像伟大的艺术品和电影一样将你打动？我们希望实现这一目标，通过与斯皮尔伯格合作，为你带来感动落泪的体验。”

然后在今年10月初，那款多年来未见踪影的游戏彻底消失了，EA发布了声明，宣布该项目停止开发。这则新闻迅速传开，“EA取消《LMNO》”的大标题传遍了网络。

其实斯皮尔伯格参与的这个游戏项目早在一年前就已经被取消，而且还是被取消了两次……

项目负责人

2005年春季，EA与斯皮尔伯格签订了合同，其中有一些细节故意没有写明。根据合同规定，斯皮尔伯格将为EA开发三款游戏，不过最早只有《LMNO》是确定的，不过负责的开发团队未确定。第二个项目《PQRS》变成了《轰隆魔块》，第三个项目从未公布。

接着EA聘请了道格·丘奇（Doug Church），并且在他们的洛杉矶工作室成立了一个小团队。整个2007年，他们形成了一个25到30人的团队，由尼尔·杨的EA Blueprint掌管，这个低调的部门专门负责开发新品牌，多数开发工作都是外包（比如《LMNO》的某些关卡设计交给了法国的Arkane）。

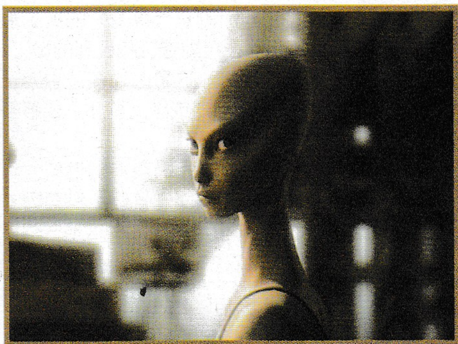
丘奇从麻省理工学院出来后，进入著名游戏开发商Looking Glass，参与开发了《网络奇兵》、《神偷》等游戏，然后转到Eidos参与了“《古墓丽影》系列”的开发。了解他的人都说他是“学术派”，肯·列文、瓦伦·斯派特等曾经的上司都表示他的设计对他们的游戏有重大影响。简而言之，丘奇不是一个甘愿开发续作的人，他要的是突破性的大创意。

丘奇的上司是尼尔·杨，但是知道该项目详情的人透露，丘奇才是游戏设计的最终决策者，不过他很尊敬尼尔，认为他聪明且擅长游戏设计。斯皮尔伯格扮演的角色是和丘奇与设计团队们坐在一起，将游戏的概念丰富完善，根据他的排期有时候拜访得比较频繁，有时候很少到。有时候EA还会把他到来时的工作情况拍摄下来，给其他组员观看。有一位开发人员说：“他超擅长指出具体问题，比如有个人设计得太古怪或者诸如此类，他会说‘应该让她笑起来时露出两颗兔牙，让她的眼珠这样转’然后我们会意识到还真是有点古怪。”

LMNO 的真相

在丘奇的带领下，《LMNO》成为一款难以形容的独特作品。表明上它是一款主视点动作冒险游戏，发生在现代。有角色扮演成分，也有“逃脱系统”为主的战斗成分。玩家要在不断追近的直升机与FBI的追击下逃脱，在此过程中要徒手肉搏和翻越障碍物，但最关键的还是主角林肯与外星女孩Eve之间的关系。在主视点下行动的林肯潜入51区一样的军事基地，目的是救走Eve，接着开始了二人的亡命天涯。在逃脱的过程中将揭开事实的真相。Eve是整个游戏的关键，根据玩家的行动Eve会朝着不同的方向发展。Eve会用超能力量帮助主角战斗，发动连携攻击，还会为解谜提供线索。游戏使用了《模拟人生》多年来积累的AI技术，将其融汇于Eve这个活生生的角色。

随着游戏的进行，玩家会发现Eve其实并非外星人，而是一个来自几千年后进化的人类。游戏的解决有多种讨论方案，比如Eve背叛了主角，将他交给了政府，拯救了自己，或者主角把Eve交给了政府。



▲最初设计方案中的Eve，看起来是外星人，其实是几千年后的人类。

3 小时的游戏流程

《LMNO》的主视点和跑酷这两点会让人想起EA的《镜之边缘》，但是DICE在开发《镜之边缘》时并不知道《LMNO》究竟是怎样的一款游戏，所以自顾自地将项目进行了下去。两个项目的相似性最终引起了EA高层的担忧。《LMNO》与《镜之边缘》两个项目组的预算争夺战难以避免。《LMNO》的一位开发人员说：“这两年DICE已经在EA成为响当当的名字，但是3年前他们显然更愿意把钱花在斯皮尔伯格的游戏身上。”

当时两款游戏都是用虚幻引擎3制作，EA洛杉矶工作室的部分职员希望与DICE合作分享双方的技术经验。另外一位《LMNO》开发成员说：“DICE对此更加担忧，因为我们开发的游戏差不多，但是我们有斯皮尔伯格。如果EA要取消一款游戏，十有八九会把他们的给砍掉。所以当我们提出技术分享时，他们故意装傻充愣。”

两个游戏后来都在EA的预算支持下继续下去，《镜之边缘》在2008年末顺利上市。而《LMNO》据透露一直都处在原型设计阶段，太多的时间浪费在关卡设计与美术素材的制作，其中的绝大部分内容被不断删除。争论的焦点是游戏流程长度，有人坚持将游戏流程做到两三个小时即可，通过提升重玩价值让玩家玩无数遍都有新的乐趣。但是EA管理层认为动作游戏的标准长度都有10小时左右，流程太短会遭到玩家抵制。

曾与丘奇一起在Looking Glass共同开发《神偷》的兰迪·史密斯（Randy Smith）是本作的首席设计师，他就是两三小时流程的主要拥护者。今年初他离开了EA，当时他在《EDGE》杂志的专栏中说：“为什么业界要坚持12小时长度的标准，他们宁愿把3个小时的概念硬生生拉长到12小时，而不是把那3个小时做到完美，这不是很奇怪吗？”

丘奇重视的是让玩家有很大的选择自由，玩家对游戏的发展有完全的控制，包括剧情的推进。他需要的不是那种只改变点鸡毛蒜皮的所谓抉择，所以游戏流程可以短一些，但每次玩都会完全不同。



▲EA发布的截图很少，这张画面中可以看到上世纪50年代风格的街边餐馆。

超越现实的野心

2008年10月，EA将洛杉矶工作室的《LMNO》团队大部分员工都裁掉了，并取消了外包给Arkane的工作。至于原因，最关键的一点是“《LMNO》想要实现的东西太多”，它想定义一种全新的战斗类型、定义一种全新的移动类型、一种全新的角色互动方式、突破性的重玩价值，以及其他多种概念。有项目参与者估计，照《LMNO》被取消时的完成情况，至少还要两年才能完成，也有人说如果不把野心缩小，它永远也没办法完成。

“老实说EA已经给了他们很多时间，”一位知情人士说。“有人在EA说起这款游戏时，大家都不知道它究竟如何，它开发了两年又两年，却连拿出来演示的东西都没有。”

《LMNO》不仅流程短，而且没有网战，这让EA高层更加担忧。EA对于重玩价值非常重视，高层经常说：“如果你要卖一款60美元的游戏，就要让它值回票价。”

公司的高层变动也是《LMNO》被取消的重要原因。2008年6月，尼尔·杨离开了该项目，转而负责启动iPhone游戏发行商ngmoco。一位制作组成员说：“尼尔有足够的政治资本，他是高层眼里的金童。他是我们的项目能被保住的主要原因。当他走后一切都变了。”

2008年10月的裁员行动并没有将《LMNO》一块取消，一个不到10人的团队继续开发了几个月，探讨如何将该作的概念延续下去。最初团队中还包括丘奇，但是在2009年初，他拂袖而去，接着EA要求换一个新团队，以新的方式将项目重新启动。当时EALA有另外一个大项目：《命令与征服 将军》的一个RTS/FPS混合型游戏“Project Camacho”。因为财务原因，当时的EALA总经理麦克·沃杜（Mike Verdu）必须在两个项目中选择其一，所以他取消了“Project Camacho”，将该作的大部分团队成员转移到《LMNO》。

EA 的未知海域

没有了杨、丘奇和原作团队，《LMNO》变成了一款更加传统的游戏，执行制作人是马特·桑特尔（Matt Sentell），他曾制作了《荣誉勋章 空降》。游戏名也最终确定了下来，“LMNO”只是代号，桑特尔的团队为他确定的名字叫《逃生大师》（The Escape Artist）。原作的设定大部分被保留，但是游戏的流程变得更直接，动作戏分更多，更重要的是变成了第三人称视点。参与这一阶段制作的员工说：“它基本上就是EA的《未知海域》，或者说是发生在斯皮尔伯格世界里的《未知海域》。”

在《逃生大师》的初期阶段，桑特尔将团队分成了两组，他们分别用不同的引擎将《未知海域》的某一段场面重现，考虑是要继续使用虚幻引擎3还是使用DICE的霜寒引擎（《战地 恶人连2》所用引擎）。这段场面是德雷克使用火箭筒将一辆吉普车从崖壁炸落，变成一个踏脚处，让他能跳到对面。

随着游戏变成更为传统的风格，Eve也从外星人一样的造型变成了梅根·福克斯那样的性感女郎，或者说是外星人版的梅根·福克斯。此外在该版本中，她身上携带了某种病毒，包括她本人在内的所有人都不知道，而这种病毒正在向人类感染扩散。游戏的目的就是找到治疗病毒的方法，避免人类因此灭绝。

虽然采取了新方向，在2009年末，EA再次取消了该项目。《逃生大师》开发了大概6个月，这次的原因是美国游戏产业以及EA本身遭遇的危机。2009年11月，EA裁掉了1500人，《逃生大师》没有多人模式，不符合EA以网络为主的战略目标，所以被毫不留情地取消。而且EALA在洛杉矶Playa Vista的办公楼成本太高，不仅员工工资高，而且办公楼一年的租金高达1000万美元。在附近红杉市的Pandemic工作室也是因为办公地点成本太高而被关闭。此外EA还要向斯皮尔伯格支付高昂的权利金，《逃生大师》至少要卖大几百万套才能盈利。

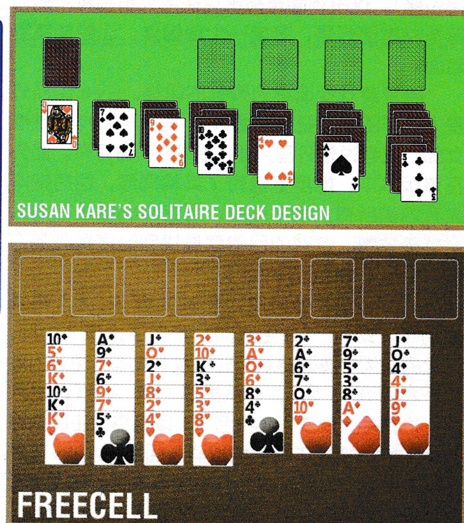
从此EALA再也不敢碰《LMNO》、《Project Camacho》那样的另类项目，而是延续过去的系列作，继续开发《命令与征服4》和《荣誉勋章》，同时将部分办公室转租以降低租金成本。

也许在未来《LMNO》的设计概念还有重见天日的时候，EA正式对外宣布该作已经取消的同时，表示他们仍然与斯皮尔伯格保持合作关系，未来还有可能继续将该项目启动。然而以上所提到的所有与《LMNO》有关的员工都已离开EA，丘奇目前是Harmonix等公司的顾问，沃杜是Zynga游戏部门副总裁，桑特尔是微软游戏工作室的执行制作人。就算有一天《LMNO》重生，也将与前面所说的两个版本完全不同。



谁是史上最流行的电脑游戏？

20年来，有一款游戏花费了全球白领们最多的时间，它跟偷菜、恐怖分子和兽人无关。



在如今这个时代，PC游戏成为FPS核心玩家、偷菜者和《魔兽世界》玩家的专利，人们几乎已经忘记了十几年前对着电脑屏幕时玩的是什么。那时全球数亿个人电脑用户没有那么多选择，尤其是免费的游戏，更是只有那么几款——比如Windows自带的《接龙》(Solitaire)。

《Wii Sports》因为是Wii的自带游戏，最终销量可能会突破一亿，但是与Windows的自带游戏相比，就连《Wii Sports》都是小巫见大巫。历史上Windows自带的游戏并不是很多，早期版本的Windows自带了《俄罗斯方块》，也有人对自带的弹珠游戏很感兴趣，当然《扫雷》也是令人怀念的绝世经典。不过只有一款游戏敢自称“史上用户最多的Windows程序”。微软的克里斯·塞尔斯在2004年宣布，这个程序就是《接龙》。考虑到Windows系统中还有IE、Outlook、Word、Excel等必备程序，塞尔斯公布的事实令人震惊。

在这里首先要说明的是，从3.0版本开始，每一套Windows操作系统都自带的《接龙》其实并不是真正的“接龙”。世界上并没有“接龙”这种纸牌游戏，“Solitaire”这个词指的是“单人纸牌戏”，代表的是一种扑克牌玩法类别，Windows自带的这种“接龙”，是单人纸牌戏中的“Klondike”。它最早收录于1990年的Windows，牌组的设计者是Susan Kare，她也是苹果麦金塔电脑早期系列图标的设计者。

游戏本身的编程由微软员工Wes Cherry负责。在游戏已经成型的阶段，Cherry知道这款游戏很有潜力(或者说危险)成为工作场所里的“时间杀手”。他本来为游戏设计了一个“老板键”，当老板经过时，按这个键牌组就会立刻换成看起来很专业的商务文件，但是在最终收录到Windows 3.0之前，微软要求他取消了该功能。

从此以后，Windows接龙不断升级，添加了新的牌组，更新了画面设计，加入了新规则(比如Windows Vista和Windows7的版本可以中途存档)。实际上现在的Windows都包含了3个版本的接龙，一个是《空当接龙》(FreeCell)，一个是《蜘蛛纸牌》(Spider Solitaire)。《空当接龙》也有自己的光辉历史，它在1995年才收录到Windows，辉煌之处在于它是最早取得大成功的网络游戏之一。创作者Paul Alfille早在1970年代末就设计了一个最初的版本，能够同时支持1000人。

1990年代中后期的个人电脑不像现在那么多姿多彩，虽然电脑游戏的种类也不少，但是绝大多数电脑用户是在办公室里上班的白领们，简单有趣又免费的《接龙》很快成为休闲游戏的同义词，每天消磨了全球白领们的无数时间。而微软在Windows里收录《接龙》的另外一个原因是让很多刚开始接触电脑的人感受电脑和操作系统的便利与乐趣。毕竟在当时Windows对于多数人来说还是一种新生事物，就连使用鼠标也是刚刚开始时兴的概念。微软认为纸牌这种所有人都熟悉的事物可以减轻人们使用Windows时的陌生感，让他们逐渐接受用鼠标移动和点击的全新操作界面。

1998年微软系统经理Clifford Stoll曾对《时代》杂志说：“假如在做业务时，销售团队的所有人都拿着一副牌，当他们觉得无聊的时候，就可以玩一玩《接龙》。你觉得不可能有这事儿吗？如果你给销售团队的每个人配一台2000美元的电脑，你就会知道他们肯定会玩几局《接龙》，因为它是第二或者第三常用的程序。”

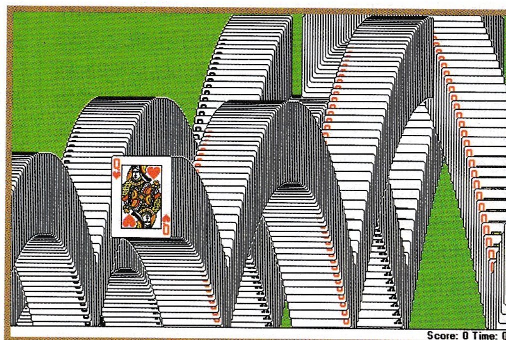
在如今的社会网络中的休闲游戏(比如Facebook或QQ游戏)崛起之前，《接龙》是我们这颗星球上办公室生产力的最大威胁。如果你在那个年代就开始在有电脑的单位上班，相信肯定都有所体会，不管是你还是你的同事，肯定会有过该做事时却在玩牌的经历。所以老板们对《接龙》简直深恶痛绝。直到现在还有人沉迷于《接龙》。2006年纽约市长就亲自炒掉了一个上班时被他发现在玩《接龙》的公务员。

对《接龙》的沉迷有时从工作场所延伸到了家中，“接龙上瘾症”成为一种社会现象，1996年，美国的Maressa Hecht Orzack医生开办了世界第一家专门治疗电脑沉迷症状的诊所，她开办这家诊所的诱因就是因为自己的“接龙慢性瘾症”。

这种纸牌游戏在工作场所里也不是一点好处都没有。乌德勒支大学从2003年开始进行了一项研究，发现允许在工作时间玩《接龙》的员工能提高工作效率，比起那些被剥夺玩牌权利的员工，他们对工作的满意度更高。这是因为在适当游玩的前提下，《接龙》就像抽烟或者上厕所，能够帮助员工舒缓工作压力。

有趣的是，对于如此流行而重要的游戏，其创作者的名字却鲜为人知。创作者们也没有因为《接龙》而获得什么奖励和表彰。由于这是一款免费的游戏，而且创作者Wes Cherry是在自己的正常工作职责范围内进行了游戏的编程，所以他没有在《接龙》身上得到一分钱的奖金。

更加让创作者伤心的是，《接龙》正逐渐被Windows用户遗忘。如今坐在办公室里的人们感到无聊时，首先想到的是登录Facebook之类社交网站，找个免费的休闲游戏玩，很少有人想到在Windows的程序栏中选择“游戏”，然后进入古老的《接龙》。而当年微软用《接龙》让用户熟悉Windows的初衷也早就失去了存在的意义。这个星球上的所有上班族都会用鼠标，而还记得《接龙》怎么玩的恐怕已经不多了。





公爵复活之谜

2010年夏天，西雅图的一个小展会里上演了游戏历史上最具戏剧色彩的复活事件。

今年美国的Penny Arcade Expo（PAX）展会期间，《永远的毁灭公爵》突然复活，把整个业界惊得目瞪口呆，这可能是游戏历史上最具戏剧性的复活事件。史上最著名的雾件如何爬出坟墓？让这起事件的导演Randy Pitchford来告诉大家真相。

《永远的毁灭公爵》曾多次被判死刑。关注该作的玩家可能会记得至少有那么两三次，官方已经往这游戏的棺材上钉下了铆钉。最令人确信公爵已死的是去年3D Realms宣布破产，发行商Take-Two起诉开发商。这么一来，大家都相信公爵大概的确是已经死了。

故事并未就此结束。2010年，公爵又回来了！人们甚至在西雅图亲手玩到了这款传说中的雾件之王，而这次Gearbox总裁Randy Pitchford成为大家的焦点，他看起来眼花缭乱、身心俱疲，仿佛自己都在震惊于居然参合到这个现代软件史上的神话。

Randy Pitchford并非第一次与《永远的毁灭公爵》扯上关系。9月初的一个晚上，PAX会场人去楼空，公爵玩家们逐渐散去后，Pitchford终于可以坐下来了。他开始向记者讲述公爵的复活之谜。



公爵之死

1990年代中，Randy Pitchford搬到了德克萨斯州，成为一名专业游戏开发者。他在3D Realms找到了一份工作，他说他的职业生涯应该感激3D Realms的老板George Broussard。Pitchford参与了《毁灭公爵3D》的制作，他对此心中狂喜，公爵这个满嘴粗口、个性豪放的硬汉是他的最爱。他到现在还保留着那时得到的3件《毁灭公爵3D》的T恤，在PAX期间，他终于可以把这些珍藏在衣柜里的T恤拿出来，每天换一件。

“我的职业生涯起源于公爵，”Pitchford说。“我在1997年离开了3D Realms，我离开之后，他们才开始制作《永远的毁灭公爵》。”

到2000年，Pitchford和几个朋友合伙创办了自己的游戏公司Gearbox Software，他本人一直担任总裁。虽然已经与公爵脱离了关系，Pitchford仍然对公爵的续作非常关注。Pitchford说：“我们和大家一样都是局外人，也经历了和大家一样的情感起伏，从‘我们想要续作！’到‘我靠！预告片真强，几时能玩到啊？’再到‘你们这些家伙出什么问题了？’然后是‘哇，画面真牛，这次可能是真的了’接着是‘这次是玩笑了吧？’然后《连线》给了它第五次的年度雾件奖。”

在21世纪的第一个十年，《永远的毁灭公爵》一直都在开发。在此期间Gearbox推出了不少获得好评的游戏。然后突然之间，Gearbox与公爵产生了交集。在2009年的一次法院判决中，Gearbox被指定为《Duke Begins》的开发商，这个新作项目是什么到现在都是一个谜，Pitchford也不愿透露。

在2009年春季，《永远的毁灭公爵》终于快撑不住了。3D Realms已经到了生死存亡的关头，创始人George Broussard找到Pitchford一起吃午餐，咨询了他的意见，希望能继续把游戏做下去。Broussard将《永远的毁灭公爵》的情况如实相告，这款永远做不完的游戏已经让Take-Two失去了耐心，他还透露他的工作室已经往该作身上砸了2000万美元，而如果要把游戏做完，还要从Take-Two那里得到更多的资金。

Pitchford说当时他估计3D Realms只能再撑半年，没想到这顿饭的一个星期后，3D Realms就辞掉了所有员工。几天后Take-Two把他们告上了法院，指责3D Realms平白无故花掉了他们1200万美元。Pitchford回忆说：“那时我感觉梦想已经破灭。”

最后一口气

对于外界的观察者来说，发生在2009年春季的这起事件摧毁了《永远的毁灭公爵》，而事实是这款传奇之作仍在苟延残喘。公爵的角色创作者Allen Blum是在2009年5月被裁员的3D Realms开发者之一。与3D Realms的创始人一样，他之所以在这家毫无前途的公司待了十几年，是因为不愿放手，他要陪着公爵一路走到尽头。所以3D Realms破产后，在某些员工的公寓里，《永远的毁灭公爵》继续开发。事实上，它变成了上世纪90年代初常见的“车库”游戏，在兴趣者们的地下开发中保留了最后的一口气。当Pitchford收到消息后，他立刻拜访了那些仍在坚持的开发者。

前3D Realms员工们并未对《永远的毁灭公爵》的发售抱有希望，他们也没有发行这款游戏的合同与法律上的权利。但3D Realms的创始人Scott Miller与Blum达成了协议，让他们能继续开发《永远的毁灭公爵》。但当时正是打官司的时候，又有谁能拯救该项目？Miller想到了曾经的下属Pitchford。对于其中的交易细节Pitchford不愿细谈，他总结道：“这个故事概括起来就是：因为我与公爵的历史渊源，因为我和Scott和George的关系，而且因为《边境之地》Take-Two和Gearbox之间建立起了信任和尊重的关系，还因为我和我们的团队在如今高清平台上的经验——因为所有的这些原因，我成了焦点，我知道我能够将那些零碎的内容都拼起来，这样我就可以拯救公爵。我知道这行得通，我接受了风险，我在公爵身上下了注。”



Take-Two的官司在今年得出了结果，接着他们将开发权交给了Gearbox。到今年8月份正式公布时，Gearbox其实已经在这个项目身上工作了一年，游戏进入了后期的润色阶段。

《永远的毁灭公爵》终于以可试玩的形态出现在公众面前。Pitchford说，有一些设计元素进行了修改，毕竟很多地方都是13年前的创意了。Pitchford表示，现在的《永远的毁灭公爵》已经可以说是一款“Gearbox的游戏”，也有不少人才参与其中。温哥华游戏工作室Piranha Games与Triptych工作室都参与到本项目。公爵的主创者Allen Blum目前正在Gearbox的德州办公室工作，他的办公室就在10楼，每天都在上班，几乎已经是Gearbox的一员了。Pitchford表示Blum是本作的核心，Gearbox并没有鸠占鹊巢，很多常年参与该作的开发人员仍在最新的开发团队里，他们都有将《永远的毁灭公爵》变成现实的梦想。

爱的呼唤



Pitchford说公爵还是十几年前的那个公爵，他们不会把游戏变成一场拙劣的闹剧。“在公爵的世界里，一切都是狗屁。那些该死的外星人强暴了我们的星球，带走了我们的马子。只有公爵能阻止他们。在他的世界里，这一切都说的通。结果，他成为他的世界里最重要的人，他也知道这一点，并以此为乐，以此为品牌！他在全国各地开起了公爵汉堡店。这是个古怪的世界，但很适合他。他就是国王！”

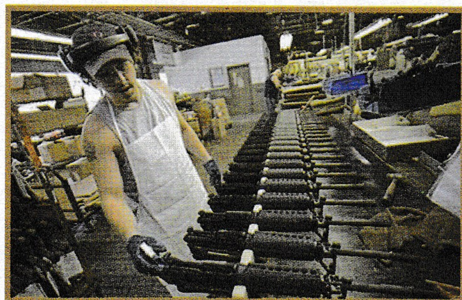
在面向公众的试玩DEMO中可以看到有驾驶的部分。据Pitchford介绍，整个游戏“非常非常庞大”，提供的游戏体验非常多样。

大作一般要在大展会公布，比如E3或者东京游戏展。PAX只是面向独立开发商和核心玩家的展会，小开发商在那里展示他们独具特色的游戏，希望引起微软、育碧那些大公司的注意。为什么《永远的毁灭公爵》这样一款传奇色彩的大作选择这样一个展会公布？可能是因为这个展会里有很多热爱游戏几十年的老玩家，只有他们最清楚《永远的毁灭公爵》对游戏产业来说到底意味着什么。

“2009年公爵遇上麻烦时，我想大家的感受都和我一样，”Pitchford说。“是的，我们被耍得团团转。但是我们希望他能赢，如果公爵有需要，我们差不多都想支持他。我已经感觉到爱在呼唤了。”

沙漠中的枪声

在严厉管制枪械的德国，有一个以设计游戏枪械谋生的人



在现代游戏中，最常见的道具是什么？答案一定是——枪！射击类游戏是欧美公认最受欢迎的游戏类型，由于欧美市场的国际地位，说它是全世界最流行的游戏类型也不为过。不管是FPS还是动作射击游戏，枪是玩家与游戏世界互动的主要介质。在画面中出现时间最长的是枪，你在游戏中捡到的最多的物品是枪或者子弹，你的游戏目的是用枪射击。在多数FPS游戏中，你不是通过眼睛看世界，而是通过悬在屏幕中间的枪来看世界。

对于游戏来说，枪是如此重要的存在，所以枪的设计与制作对游戏至关重要。美术师Gregor Kopka就是以设计游戏中的枪谋生，他来自《孤岛危机》的开发商Crytek。

"如果你住在德国，会发现几乎不可能接触到武器，"Kopka说，因为德国对于枪支的严厉管制，给游戏中的枪械设计也带来了很多困难。"我从小特别着迷于武器设计，但是我对于技术层面知之甚少。"

在武器设计过程中，Kopka得到了多位Crytek员工的帮助，他们对于武器操作的机械层面比较了解，号称"知道所有现代枪械几乎所有的细节"。制作团队也花了很多时间游览了许多国家的靶场，这样就可以获得武器设计的第一手资料，他们还试着拆卸了各种武器。

在《孤岛危机2》初期开发阶段，Crytek的团队就出差到了加州的沙漠里，进行武器音效的录制，几乎录制了所有想得到的枪械，从手枪到机关枪到突击步枪再到急射小机枪，这些效果音就成为《孤岛危机2》武器音效的基础。音效录制完毕后，制作团队开始绘制枪械的草图。Kopka与动作设计师和美工一起作出了基础的3D建模，这种建模易于修改，可以不断修正，不仅是枪支的造型，还要考虑到第一人称视点下枪支出现在画面中央时的角度和位置。接着Kopka将简单模型拿给原画美术师，开始着手武器的上色。将武器做好之后才是最困难的部分：确定一个最完美的方案！

"第一人称视点的镜头位置其实是非常考究的，需要考虑视野与尺寸。"Kopka说他的设计工作最后阶段是将那些简要3D建模（其实就相当于3D的草图）转化为高多边形数和低多边形数的模型，然后加上纹理贴图，并应用于游戏中。对于单纯的武器设计来说，这些工作已经够到位的了，不过Kopka参与开发的是《孤岛危机2》，一个发生在2020年的游戏，使用的是外星科技。在武器的外形与声音真实感之外，是否还要与游戏的特定需要达成一种平衡？

"我选择二者的融合。想像力自由驰骋固然很好，但与此同时还要使用真实枪械细节，让人感觉确实会是十几二十年后武器的样子。"Kopka说，原料的选用也非常重要，现代武器使用了很多硬塑料，他本人非常喜欢，因为与其他美术素材可以形成美丽的反差。

这位将自己的人生献给游戏枪械的人最喜欢什么武器呢？他的答案简单而干脆：那就是"老牌可靠的M14步枪"，也就是1959年到1970年间美军常用的主流武器。Kopka说《孤岛危机2》收录的武器中最让他自豪的一款是全新设计的Scar突击步枪。至于其他游戏中的武器，Kopka非常欣赏《恶人连》的一些武器，"那些家伙在枪械的感觉方面做得太棒了，音效更将其烘托得非常到位。"





私家侦探的反盗版"黑暗行动"

彬彬有礼的私家侦探最终延缓了《使命召唤 黑暗行动》的盗版扩散



10月中旬，《使命召唤 黑暗行动》的盗版早早地出现在网上。大作偷跑事件屡屡发生，发行商一直都在追查源头，不过这次有点不同。Activision Blizzard先是请了私家侦探进行追查，查明之后，他们并没有立刻把盗版发布者扭送到FBI，而是先找到他们，很有礼貌地请他们停止销售盗版。

有一位在网上买了盗版的玩家在YouTube上发布了4段视频，描述了他上网买盗版然后被抓的经历。他说私家侦探找上门时非常"礼貌"。

美国唱片业协会RIAA常年与盗版斗争，他们对于盗版者向来毫不客气，其做法相当粗暴，而且常常把真正的音乐爱好者们当贼办。AB的方法则是完全不同，他们聘请了私人侦探公司IP Cybercrime，他们的做法是先发布警告。可能是因为AB近来在媒体和玩家中的口碑不佳，还造成了与Infinity Ward的劳资纠纷，为了不进一步激怒玩家，这次的处理方法相当妥帖。

当《黑暗行动》的正版正在光盘厂里生产、包装然后运往零售商时，不知从哪儿来的盗版提前两个星期偷跑。IP Cybercrime的Rob与Jason两兄弟（他们碰巧姓福尔摩斯）注意到，X360版的盗版首先出现在密西西比大学附近的大学城，还有阿拉巴马和乔治亚州的一些地方。Rob知道当务之急是立刻将盗版的源头截住，稍晚一点可能就要传遍全球。他和他的团队立刻行动。他们追查盗版的一个最直接的方法是看是否有人在Xbox LIVE上在线游玩，微软可以轻而易举地查到他们的位置，然后将这些人的信息给了AB，AB再将资料转交给私人侦探，他们用这些信息找到了玩家本人。

福尔摩斯兄弟说："我们知道这种东西一旦泄漏出来，就会立刻发疯地传遍世界。"

去年IP Cybercrime对付盗版的手段要强硬得多。他们查到有人偷走了某游戏店的一批新进游戏然后在eBay上销售，接着他们追查到一位买主，他买完之后立刻转而在网上销售盗版，当时距离游戏正式上市还有一周多的时间。调查员通过追查此人的网站和Facebook个人主页找到了他的住址，最

后在他迈阿密的家里一群警察破门而入，这位盗版者被逮捕，后来判了个缓刑。

盗版给游戏销量造成的损失到底有多大？这一点很难统计。好在去年的《现代战争2》有2000多万套的销量，看来该买正版的还是会买正版。不过不管怎样，在游戏发售之前堵住盗版的源头对于确保成功首发至关重要。今年福尔摩斯兄弟的团队首先在一些盗版网站和Facebook页面发现人们在讨论《黑暗行动》的盗版买卖，然后他们迅速行动在咖啡馆和其他地方分别约见那些盗版者，多数人都吓坏了，立刻上交了自己的盗版并主动配合。凡是有不配合的情况，调查员就请出FBI。有一个自作聪明的年轻人态度强硬地拒绝合作，结果调查员通知了他的母亲。迄今为止没有哪个人因为买卖盗版而被逮捕。

在YouTube上，新奥尔良的504Ghostmaker发布的"BlackGate"视频引起很多玩家的注意。在10月18日，504Ghostmaker在某个论坛得知有人卖《黑暗行动》的偷跑版，于是他联络了卖主，他出价150美元，而卖家非要400美元，几位网友决定集资把游戏买下来，504Ghostmaker决定自己去取游戏。他和自称Ungodly的卖主约定在一家餐馆当面交易。然而交易刚刚完成，他就接到了IP Cybercrime调查员的电话，他们不知道从那个渠道得知他购买了《黑暗行动》的偷跑版，并要求他不要将游戏转卖或泄漏。504Ghostmaker说："我从来没有把游戏盗拷，没想过把游戏泄漏，我是不是要给朋友一套呢？是的，这是我玩过的最棒的游戏，我想和朋友一起玩，我不会拿它来卖个几百万美元。"据他所说，接下来他接到了另外一个调查员非常有礼貌的电话，此人表示他们会派快递员把游戏收回来送返公司，并且保证将他购买游戏所花的钱如数奉还。在最后一段视频中，504Ghostmaker表示他最后将游戏还给了AB。"这是一节很好的道德课，"他说。"我们不能相信现实中的人，更不能相信网上的人。"

金融巨头：微软应剥离游戏部门！

微软应继续为游戏部门供血，还是剪断资金纽带？

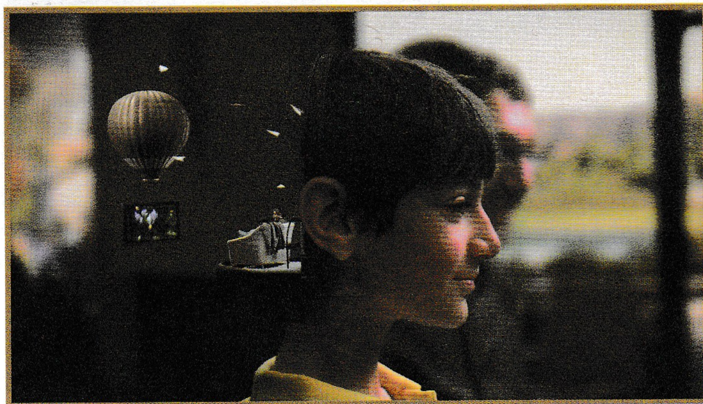
10月上旬，高盛的分析家将微软的股票评级从"买入"降为"持有"，在其所述原因中指出：微软应该将盈利情况不佳的Xbox部门剥离，使其成为一家独立的公司。这段评论在业界引发了强烈争论。

有些人对高盛表示强烈愤慨，特别是很多玩家。当他们看到很多网站上都转载了高盛分析家的声明，对他们心爱的主机做出了负面的报道，他们愤怒地在网站留言中抨击那些金融分析家们"完全不了解游戏市场"，对Xbox事业做出了毫无根据的批判。就连游戏业界里比较沉稳的观察者们也认为高盛这次的评价简直是精神错乱。

其实作为全球金融市场上的巨鳄，高盛不会对一家公司做出毫无根据的揣度，分析家所表达出的担忧是以正在微软内部发生的状况为依据。首先，高盛并非否定X360取得的成功。相反，在报告中提到了Xbox品牌的快速发展与巨大成就，其实正是因为这一事实，高盛才有依据提议将Xbox业务从微软集团剥离，使其成为一个成功的独立事业群。

不过根据高盛的估算，娱乐设备部（旗下包含Xbox事业）是微软价值最低的部门，盈利额相当有限，不过它的价值仍然有36亿美元左右，这不是一个小数目，虽然这无法掩盖微软消费电子业务几年来正在亏损的边缘苦战的事实。因为玩家敏感的神经，本来只是在报告中作为脚注的"Xbox事业剥离"提议被玩家普遍认为是高盛将微软股票降级的主要原因。其实真正的原因是最近PC市场的生命周期在延长，这意味着Windows的授权收入会减少。而且有明显的迹象表明平板电脑市场飞速崛起，而在这个领域微软长期忽略，如今的事实是以iPad为首的平板电脑正在以惊人的速度吞噬低端笔记本电脑（绝大多数使用Windows操作系统）的市场份额。

在高盛的报告发布之后，微软股价下跌了2%，不过当日大盘也有不小的跌幅。这说明高盛的报告虽然引起



全球玩家的注意，却没有对投资者造成太大影响。所以X360拖累微软之说只不过是玩家自己的误会。其实剥离Xbox部门的提议未必没有道理。迄今为止Xbox事业一直都是被微软集团视为一场实验，也就是因为这样，微软才舍得不断往该部门砸钱，在好不容易出现了盈利时，又投入了巨资打造Kinect。此外微软在娱乐设备部的其他产品身上也投入了不少战略性投资，比如Windows手机和令人尴尬的Zune。不过最近有证据表明，微软内部两个阵营之间发生了内斗。一个阵营认为Xbox仍然应该视为实验，或者说是一种抢占地盘的战略性产品，所以应该在金钱投入上继续加码；另外一个阵营认为X360已经取得了成功，接下来应该自负盈亏。一个是主张继续战略性扩张市场份额，一个是秉承盈利主义。高盛的建议相当于是偏向后者。而玩家当然更希望微软像过去一样继续往X360身上砸钱，如果自负盈亏，Xbox部门将会变得保守乃至充满铜臭味。

高盛的依据是自负盈亏的游戏公司才能更有方向性，比如纯游戏公司的任天堂就更能把握自己的未来，终于创造了惊人的利润。而SCE和微软互动娱乐部都背负着集团的宏观战略，这沉重的负担让他们迈不开脚步。在大方向上每走一步都要考虑大集团的利益，反而有损其游戏主业的发展。而任天堂虽然几十年来也走过几次错误的道路，但是在历史上只出现过两次亏损，而且额度都不大，大多数时候任天堂都是一支绩优股。因为任天堂能全心全意地投身于自己的游戏主业，所以更能了解顾客的需要。

高盛还指出微软娱乐设备部应该进行一次企业文化的完全转变，才能在如今的消费电子市场上生存。高盛认为，微软本质上是一家软件公司，主业是在企业市场，销售系统软件、办公软件、服务器软件和各种技术支持服务。微软的主要客户是企业，而不是消费者，所以在微软的企业文化中还没有形成对消费者市场的把握与理解，这是微软在消费电子市场上屡战屡败的本质原因。

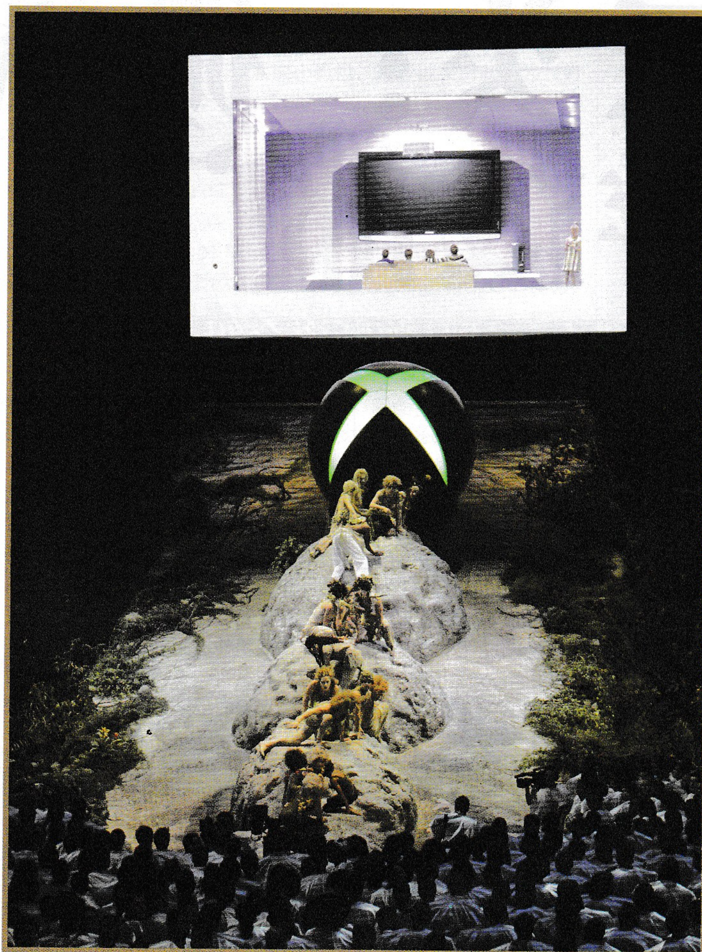
不过在高盛的报告中却忽略了十几年前比尔·盖茨决定进军游戏业的根本原因。说到底，游戏机是微软将其内容与服务打入千家万户的媒介。如果到最后Xbox部门变成了一家独立的公司，那么之前十年花掉的70多亿美元对微软集团来说就打了水漂。微软需要的不是一家能为它带来利润的纯游戏公司，而是一个能撬动其整个消费电子市场大战略的杠杆。当X360逐渐成熟到即将可以产生杠杆作用时，却为了一点眼前的利益而将其剥离，退休的比尔·盖茨想必也不会答应。围绕普通消费者的"i时代"正在来临，专注于商务市场的微软迫切地想要在消费市场上实现华丽转身，在微软最需要X360的时候，剥离游戏部门恐怕并不现实。

Kinect，微软的游戏规则改变者

上千名工作人员的努力，数亿美元的研发投入后，Kinect 的成本从 3 万美元降到了不足 150 美元。

在微软电子游戏研究中心的一面镜子前，坐着一个 32 岁、身材瘦削的心理学家，他在那里坐了一整天，一直在观察人们的反应。他看到的是满面的笑容，听到的是发自内心的笑声，然后他记下了这胜利的反应。一个优秀的游戏，就要产生以上的反应，获得足够高的“快乐分数”，微软要以此作为其商业计划的参考之一。而最后，Kinect 获得了惊人的高分。

在设计 Kinect 的过程中，微软集结了游戏开发者、界面设计专家和人工智能专家，这款售价 150 美元的装置有着令人难以置信的技术含量。它是微软多年来最具野心、最具创新性的产品，微软高层们希望借助 Kinect 让 Xbox 的受众从核心玩家扩大到整个家庭。从更宏观的层面来说，Kinect 有可能为微软在手机、音乐播放器、平板电脑等领域的惨败雪耻，让它在消费电子市场真正的扳回一局。



科技新层次

微软首席执行官史蒂夫 · 鲍尔默说：“对我而言，这是一个很大、很大的壮举，市面上找不到类似的产品。”

正如苹果将触摸屏技术发扬光大，微软希望体感与声控成为消费电子市场的新标准。Kinect 的目的是先占领客厅，然后攻占整个家庭，从办公室到车库再到其他所有设备。人们可以在电脑前挥手发起网络视频会议，和远方的奶奶面对面聊天，或者在家庭立体声音响中直接调出自己想听的歌。

“我想这是很久很久以来，微软第一次在消费电子领域站在了众人的前方，”著名电子产品网站 Gizmodo 的编辑乔尔 · 约翰逊说。“我希望在我房子的每个房间里都放进一个 Kinect，看着我，听我唠叨。它太科幻了，它代表了令人惊异的科技新层次。”

在微软每年 625 亿美元的销售收入中，Windows、Office 和其他商务软件仍然占了绝大部分。而在手机、平板电脑等高增长领域，微软一直以来都在卖软件，现在它眼睁睁看着苹果不知从哪个角落突然冒出来，攫走了绝大部分的利润。因为这样惊人的成功，苹果在今年 5 月份超越微软，成为全球市值最高的高科技公司，而且其市值领先幅度很快超过 600 亿美元。不久之后，苹果成为全球市值第二的公司，市场普遍预测苹果年内将登顶全球市值最高公司宝座。上个财年，微软董事会决议降低鲍尔默的奖金，理由是微软在手机市场节节败退，而且微软被指责已失去创新能力。Kinect 是否能改变微软的形象，使其重新拥有创新者的光环，目前这还是一个巨大的问号。

市场对于 Kinect 仍然存在诸多疑问，全身体感技术的可靠性、新鲜感能持续多久？这些都需要时间来证明。同时也有一些知情人士认为，微软有着肮脏的官僚主义色彩，这总是将其创意引擎搞砸。约翰逊说：“他们总是在自己的各部门斗争中迷失自我，在任何时候，当有种新产品开始崛起时，总是会有一些中层管理者坏了大事。”

X360 几乎是微软在消费电子市场上惟一的成功案例——虽然也算不上太成功。X360 累计销量已经超过 4200 万台，Xbox LIVE 用户超过 2500 万。今年 9 月份，人们在 X360 上花费的时间超过 10 亿小时。微软多年来一直在唾沫横飞地讲述他们控制客厅的欲望，现在微软终于成为一支重要的娱乐力量，在过去几个月，X360 全美销量超过了 Wii，微软距离梦想的实现似乎越来越近了。“这是令人难以置信的、神奇的第一步，我们将会让所有人都使用客厅里的互动娱乐。”史蒂夫鲍尔默说，为了这一目标，微软还有很多工作要做。

Kinect 的秘密

十月份的一个星期二，49 岁的艾伦 · 沃克和他 16 岁的儿子克里斯在微软研究中心测试了一款 Kinect 的赛车游戏。测试间就像一个病房，周围四面白墙，顶上一个摄像头，前面只有一台电视相伴。

没有人告诉他们 Kinect 怎么玩，父子俩只用了几分钟就启动了游戏，进入了主界面。然后看着屏幕中的替身看着自己。他们手舞足蹈，屏幕中的替身也跟着动起来。游戏开始后，沃克身体左右倾斜地控制着方向盘，上半身后仰就让汽车减速，然后身体前冲，汽车猛然加速，越过斜坡腾空而起。每一局游戏之后，父子俩游戏时的照片与视频出现在画面中，他们的灿烂笑容见证了游戏的乐趣。

将如此复杂的技术变得如此易用，这是一个艰难的研发过程，总共历时 3 年。体感技术并非新概念，已经有几十家公司花费数十年研究体感与声控技术。不过这些技术通常只能在特别准备的环境中才能正常运作，而且摄像头和感应器需要有稳定充裕的光源才能发挥作用，麦克风还要端到用户面前才能进行语音识别。

微软的工程师们知道 Kinect 必须要适应各种各样的环境，在日本小巧玲珑的客厅里必须能正常运作，在富丽堂皇的豪宅里也要有完美表现。它必须能适应各种光照条件，能在各种距离范围内认出用户的各种嗓音。微软互动娱乐部总裁唐 · 马特里克说：“在消费电子领域，没有人尝试过解决这些问题，并将其融于一体。”

对于 Kinect 的“眼睛”，微软求助于特拉维夫的 PrimeSense 公司。它将一个标准的摄像头与一对感应器



■Kinect 项目主要负责人艾利克斯 · 基普曼。

连接起来，提供纵深感应功能。一个摄像头发出接近红外线波长范围的光，使得Kinect有了自己的光源，不用受环境光线的过多约束，而另外一个摄像头用来测量用户与Kienct之间的距离。

装上了眼睛只是第一步，Kinect还需要一颗大脑。

微软的人工智能专家们为Kinect赋予了智慧。微软找来各种身形的人，将他们的动作录制下来，监控其48个身体关节的动作情况。将这些资料汇总分析之后，Kinect就能认出各种玩家的体型，从背部佝偻的老人到挺着大肚子的孕妇，都逃不过它的"法眼"。微软的研究人员每隔24个小时就会对Kinect的大脑进行升级，使其能认出来的动作与姿势越来越多。如果两个体型相似的玩家站在电视机前，它会通过面部特征、发型、动作特点等特征将两人区别开来，如果是一对穿着相同衣服的双胞胎站在电视机前，它会让他们说话，通过声音的不同特征进行区分。

据Kinect项目主要负责人之一的艾利克斯·基普曼介绍，通过玩家身分与特征的识别，将会应用到游戏中一些有趣的地方，比如当你穿着某个球队的队服玩足球游戏时，游戏可能会自动切换为该队专用评论员进行解说。

对于语音控制，该装置依靠的是不对称排列的4个麦克风，这样不仅能定位声音的位置，还能消除背景噪音，将控制者的语音与坐在沙发上亲朋好友的声音区分开来。Kinect还知道哪些声音是电视机发出来的，哪些是玩家发出来的。"我们的目标是将整个计算机行业转到这个世界中来，所以技术必须够强，否则就只是个中看不中用的小玩意儿。"

从3万到150美元

约翰逊认为，Kinect在游戏中的应用潜力还远远没有发挥出来，"目前大多是一些Wii级别的聚会游戏，蹦蹦跳跳的。"SCEA的PS Move发明者理查德·马克斯说："我完全明白，用自己的双手操作画面中的物体确实感觉很魔幻。但是这种感觉很快就会消失，然后它将变成一种很笨拙的操作方式。"

Harmonix等游戏开发商则认为，Kinect填补了一项空白，带来了崭新的可能性。该公司副总裁翠西说："我们一直在寻找能让玩家全身运动的技术，我们希望消除操作约束，让人们跳起来。"于是Harmonix聘请了一组舞蹈动作设计师，他们为Kinect新作《舞蹈中心》设计了舞蹈，有简单的节奏动作，也有舞林高手才跳得出来的高难度炫酷舞步。

第一款Kinect原型的制作成本高达3万美元，为了将成本不断降低，微软最终投入了1000名工作人员，在他们的不断改进之下，已经为该项目投入数亿美元研发费用的微软终于将Kinect的售价控制到150美元，而且据马特里克所说，以这个价位销售还能有一点点利润。

在Kinect发售之前数月，微软已经展开了大规模宣传活动，甚至在洛杉矶建造了一个地下酒吧一样的地方，贾斯汀·比伯、托尼·霍克等名人都来捧场，他们和朋友一起吃饭喝酒玩游戏。马特里克表示，总的来说，微软将会为Kinect花费数亿美元的广告费。

对于鲍尔默来说，Kinect不仅仅是一个商业机会，也不止是让消费者用另外一种方式找乐子。他向投资者与外界证明了微软仍然有创新的能力，在他的领导下，微软也可以像苹果一样改变游戏规则。

"我很兴奋能冲在最前面，"鲍尔默说，"我期待着率先冲过终点线。"



《使命召唤》背后的真实战士

史上最受欢迎的FPS因为他的知识而更加专业。

Hank Keirsey不认为自己是个玩家。他说起话来语速很慢，懒洋洋的，就像一个定期航班上的飞行员。他相信男人就应该优雅地喝威士忌。有时候，他会带上家中那把65磅重的弓去猎鹿。

6年前，这位退休的陆军中校发现自己居然不知不觉地迷上了游戏。从那时开始，他成为了《使命召唤》系列的军事顾问，迄今为止的6款《使命召唤》背后都有他在出谋划策，最新作《黑暗行动》当然也离不开他的专业知识，比如防卫线的设置合不合理，士兵的动作和声音是不是和战场上一样。

Keirsey在美国陆军服役24年，参加过第一次海湾战争，曾经在西点军校教军事历史，之后他退休担任顾问，有时候给一些公司经理人讲述管理与领导经验。他通过一家顾问公司的合同参与到《使命召唤》的顾问工作，当他第一次看到开发者们制作《使命召唤》的现场，给他留下的印象极其深刻。

Keirsey在军事历史方面的背景使其成为《使命召唤》的活字典，从《使命召唤》一代开发过程中的二战历史研究，到《黑暗行动》的越战历史，都是由他提供了最真实的背景。他也曾到"国外战争老兵联合会"，采访那些老兵的亲身经历，为游戏创造最真实的背景。



"最初那些老兵跟我说，他们不想和电子游戏扯上任何关系，"Keirsey对美国在线网站说。"然后我就说，'那么，好吧，我们不会把你的故事说出去的'这样他们才答应了采访请求。"

虽然要将历史事件划分为各种目标和存档点，但是《使命召唤》中描绘的战争不像其他游戏那样直接明了。与现实中一样，这里的战争不是非黑即白。在《使命召唤 战火世界》中就谨慎地描绘了二战中的黑暗面，比如站在德军士兵残缺的尸体上欢呼的俄罗斯士兵，或者让玩家一枪崩掉日本战俘的脑袋。

最新作《黑暗行动》中，同样描述了越战中一些最具争议性的地方。在越南战争期间一些深入敌后的作战行动中，美军干过不少不光彩的事。《SOG：美国突击队在越南的秘密战争》一书作者John Plaster少校是该作的另外一个主要顾问，他为Treyarch提供了一些最近才被解禁的机密信息，关于他和他的队友如何参与到冷战的一些秘密行动。

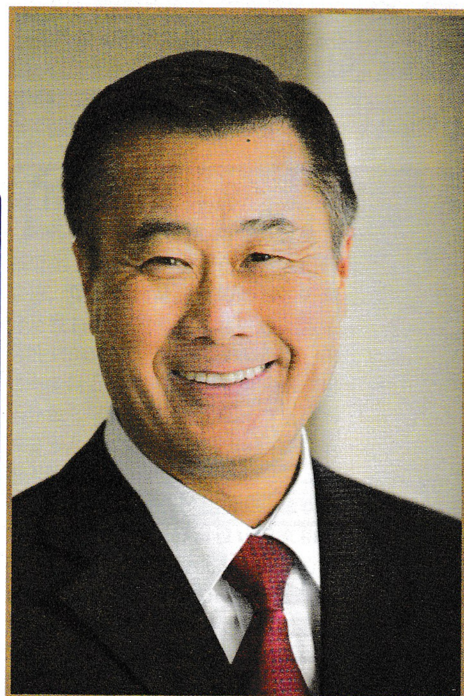
对战争黑暗面的描述曾经令《使命召唤》碰到了不少麻烦，产生了社会上的强烈争议。比如《现代战争2》那段著名的机场屠杀场面。更有人一直都在抗议《使命召唤》不尊重那些在战争中牺牲的美国士兵，不管他们是在伊拉克、诺曼底还是越南作战。在Keirsey看来，只有一个人群真正有抱怨的权利，那就是曾经或者仍在服役的士兵，而恰恰就是这个人群大多都热爱《使命召唤》。

去年Keirsey到伊拉克访问了一些士兵，刚开始他们听说他是来给一个将军提供军事建议的，个个都对他的到来毫无兴趣。当他们知道他参与了《使命召唤》的制作时，他立刻成为了军营里的天王巨星。士兵们会激动地对他说："我对下一作有一些建议！"Keirsey说："有一些人批判我们用这些游戏贬低战争，而恰恰是那些最有可能遭到冒犯的人对我们所做的事最为支持与热爱。"

Keirsey过去从没想过自己会成为一个游戏顾问，现在他希望这些游戏让那些对战争的意义缺乏认识的人群能打开眼界。对于最新作，他希望那些本来对军事历史毫无兴趣的人开始对造成越南惨剧的历史环境产生好奇。Keirsey说："我认为娱乐业能引起人们最本能的兴趣，至少当我们将其放到历史的环境中，我们将会唤起人们对历史的理性思考。"

美国游戏产业的出庭日

美国最高法院即将开始对游戏产业历史上最重要的官司进行听证，这对普通玩家将意味着什么？



▲致力于对抗游戏业的加州参议员 Leland Yee。

美国游戏产业终于将迎来一个重要的出庭日。美国政界的某些势力再次发起了对游戏产业的战争，最终这演变成了美国游戏产业历史上最重要的一场法律之战。为什么这起将会在加州开庭的官司如此重要，对游戏发行商和玩家来说，这究竟意味着什么？

早在 2001 年，印第安纳波利斯市的官员起草了一份对街机进行管制的草案，希望避免未成年人看到游戏中的暴力场面，但是他的想法最终遭到第七地方法院 Richard Posner 法官的否决。他在结案陈词中写道："在人类历史上一直很关心暴力问题，关于暴力的文化主题潮起潮落。将未成年人屏蔽在暴力描绘之外的想法不仅是空想，而且是扭曲的。那会让他们毫无准备地面对我们所知的世界。"

最初并不是所有法官都同意他的观点。在 2003 年 4 月，美国高级地方法院法官 Stephen Limbaugh 指出游戏"无论在思想、表达方式还是其他任何方面都不能说是一种自由言论"，这句话的意思就是要推翻游戏产业人士以"自由言论权"维护成人内容的依据。不过该法官的论断在同一年 6 月被美国第八巡回法庭推翻，并指出对其他大众媒体形式提供的保护同样适用于游戏。法院的陈词中说："我们没有理由将电子游戏中的画面、图像设计、概念图、音效、音乐、故事和叙事方式排除在同类媒体的保护之外。仅仅因为它是一种创新的媒体是无法作为法律依据的。"

就这样，密苏里州将电子游戏视为一种自由言论的形态，使其躲过了政府的强制约束。游戏作为一种媒体得到了保护。接着华盛顿州、密歇根州、明尼苏达州和路易斯安纳州都通过了类似的决议。

如果不是加州参议员 Leland Yee 的出现，对游戏的言论权保护本来就要获得全国性推广。Yee 是一个有多年经验的儿童心理学家，他在位期间，经常抨击游戏产业，尤其是游戏对儿童的影响。2005 年 Yee 起草了加州众议院 1792 和 1793 号法案。其中 1792 号草案提出向未成年人出售暴力游戏为犯罪行为，而 1793 号则提出对 M 级游戏区别对待（将导致其零售渠道受限）。在 2005 年 10 月，施瓦辛格州长签署了该法案。

舆论界立即对该法案群起而攻，他们指出游戏是受到保护的自由言论权，而限制它们的销售触犯了宪法第一修正案。美国视频软件经销商协会（后来更名为娱乐贸易商协会）与娱乐软件协会不到一个月就提出申诉。同年 12 月 21 日，地方法院法官 Ronald Whyte 发布了诉讼期间将该法案暂停实行的法庭令，当时他也指出该法案很可能违反第一修正案。

2007 年 8 月，Whyte 法官向该法案发布了永久性禁令，其根据就是第一修正案。Whyte 指出政府对保护未成年人反应过激，又不能提供游戏比其他媒体更能伤害儿童的证据。9 月份，加州政府提出起诉，但第九巡回法庭维持先前法院的判决。Yee 的法律再次被判有违宪章，而且加州政府还要向两个游戏业协会赔偿律师费。当时其他州都已经停止了对游戏产业的战争，而加州却决定把该案闹到最高法院。2009 年 5 月，施瓦辛格州长正式向美国最高法院提诉，最高法院在今年 4 月份进行了一次听证，11 月份又进行一次听证，明年夏季将得出结果。

游戏业一直把第一修正案作为保护伞，但是加州政府试图动用的是宪法中的"Miller Test"，它规定的是按照一定的标准，媒体内容被划分为猥亵罪之后，就无法受到第一修正案的保护，州政府就可以对其进行立法限制。Miller Test 是根据 1973 年的一件案子制定的，当时加州的 Marvin Miller 到处发放邮购色情录像的广告，他因为故意传播猥亵物而被抓，这起官司居然一直打到了最高法院。最后 Miller 败诉，理由是猥亵物不受保护。后来根据这起官司制定了 Miller Test，不过其中关于猥亵物的定义相当模糊，而且最高法院也指出了限制自由言论的危险，所以在猥亵物的标准界定方面留出了空间，指明可以根据时代的变化改变标准，主要是根据民众的普遍道德标准。最高法院中惟一指明的是对于儿童色情的限制，在任何时代这都是绝对属于猥亵物范围之内，另外还有提到的是性侵犯。最高法院从未将暴力定义为猥亵物范围。加州政府想要把暴力游戏归类到猥亵物，至少要满足一项基本条件：证明此类游戏缺乏艺术价值。在 2003 年的提案中，Limbaugh 已经试图抹杀游戏具有艺术价值。如果最高法院在这次判决中拥护加州政府，就是要否认游戏作为一种媒体存在艺术价值。

加州政府还有另外一些有力手段，比如将游戏定义为互动暴力，这样施瓦辛格的那些暴力电影就可以堂而皇之的与暴力游戏划清界限。加州政府还可以指出互动暴力与现实暴力存在关联，如果找到这方面的证据，就有可能绕过第一修正案这个保护伞。不过多数研究表明游戏暴力与现实暴力并无关联。能够绕过第一修正案的关联性是指：一个性格温和的孩子玩过游戏后变得性格暴躁并因此产生了现实犯罪。而研究结果表示，具有攻击性的孩子倾向于选择暴力游戏，并在玩过游戏之后偶尔诱发一些进攻性的行为，但无法证明游戏对孩子的行为产生长期影响。也就是说，必须证明游戏与现实暴力存在因果关系才能导致无法受到第一修正案的保护，但是研究的结果最多也就是证明其中存在一定的相关性。主因与诱因之间天差地别。

很多玩家认为，玩 M 级游戏的本来就是成年人，就算加州的法案被通过，也没有什么影响。他们甚至开玩笑地说要把小屁孩们赶出他们的《光环》网战。但是如果加州政府获胜，影响其实会非常深远。首先，政府从游戏开刀，证明了能够将娱乐行业从第一修正案的保护伞下赶出来，今后用同样的手段朝电影、电视、音乐等行业开刀也成为可能。所以其他娱乐行业目前都纷纷站出来力挺游戏业。对于游戏业来说，一旦游戏成为一种受法规限制的商品，那么在发售之前不仅要先拿到 ESRB 进行评级审查，还要通过政府部门的审核机构，多出来的成本和时间会损害一些小开发商，因此提高的游戏发行成本可能会转嫁到游戏售价，最终损害所有玩家的利益。而且像《GTA》、《Manhunt》那样的游戏可能会遭到政府部门在流通渠道的全面管控，只有在特定的商店才能买到，游戏销量会受到强烈冲击。发行商为了避免这种情况，可能再也不会发行《GTA》那种游戏，这种被数千万玩家喜爱的游戏类型或许会面临从此绝迹的命运……



新加坡游戏产业探秘

美丽的国际花园城市里，新兴的游戏开发势力正在崛起



美丽的新加坡是东西方交汇的完美城市典范，二战时那里曾经发生一场激战，大不列颠帝国的军队在那里被日军打败并投降。日军投降后，新加坡曾在1960年代初短暂加入马来西亚联邦，1965年就宣布独立。几十年来，新加坡历经恐怖主义危机、金融风暴和非典爆发，虽然它只是一个城市级国家，在国际舞台上并没有什么存在感，但是它却是亚洲最富裕、最适合生活的国家之一，它正在成为世界第四富裕的国家。在发达国家于经济危机中纷纷陷入困境，它的经济仍在快速发展。

在游戏产业里，人们一直忽略了新加坡的存在，实际上近年来新加坡的游戏产业发展迅速。新加坡政府一直在招商引资，希望更多的游戏工作室进驻。该国的媒体管理部门"新加坡媒体发展管理局"希望新加坡的游戏产业能够创造更多的就业机会，"联系新加坡"这个政府部门就一直在努力。

联系新加坡署长纪依桦说："新加坡政府认为互动与数字媒体行业将成为重要的经济增长点。而游戏产业是互动与数字媒体最主要的领域之一，我们希望对其大力发展，将新加坡发展成亚洲的互动数字媒体之都。"

Protege Production的XBLA游戏《Armor Valley》在国外相当受欢迎，该公司创意总监Robin Tan微笑地说："新加坡是游戏产业里的新手，但是我们有强力的政府支持，对于新公司和实验型项目都提供了资助。当然我们还有四季如春的天气。"

在新加坡的游戏从业者中，外国人所占的比例相当大，这里的游戏开发行业氛围很好，就像一群编程爱好者形成的大家庭一样。休闲游戏开发商Playware Studios Asia的创始人兼创意总监Siddharth Jain说："这里有很强的社区感觉，本地与外国的工作室之间关系很好。这里经常举办行业见面会，多数工作室之间都彼此认识，经常共享商业机会与联系方式。恶意窃取商业机密这种事很少见，大家都尽量避免。彼此之间的竞争也都是友好的，毕竟外面的市场那么大、那么多样。"

Ratloop Asia工作室主管兼制作人陈贤悦也很喜欢新加坡的产业环境，他表示一些研究机构与当地社区会帮助新成立的公司走上轨道，并建立他们的商业模式，然后不断发展壮大。"新加坡游戏开发者协会经常举办集会，对一些感兴趣的话题进行探讨，然后把酒言欢。这些会议办得非常成功，每次参加都会看到越来越多的人。大家有空就会帮个忙，学校会把提供某座楼当会场，有人主动帮忙组织，或者在会议上演讲。这表明了我们的开发团体分享信息与工作经验的强烈愿望。"

Boomzap是一家休闲游戏工作室，负责开发Wii的新作《Pirates Plund-Arrr》，以及引起关注的休闲游戏如《Awakening：The Dreamless Castle》。该公司技术总监兼创始人Allan Simonsen认为，现在新加坡游戏业的一个重要问题是缺乏合适的高级人才。在国外当然可以找到这样的人才，不过会提高开发成本。此外由于一些欧洲大发行商的破产，新加坡开发商要寻找欧美发行商合作也变得更困难。不管怎样，欧美市场是多数新加坡开发商的主要目标。而欧美大厂们也开始在新加坡设立工作室。育碧和LucasArts已经在新加坡开办了游戏工作室，这说明了新加坡已经具备了游戏开发的完整行业体系，当地游戏开发人才完全有能力参与国际级大作的开发。在IGF（独立游戏节）等国际游戏大赛上，近年来新加坡的参赛者获得了不错的成绩。陈贤悦说："近年来，新加坡开发的游戏一直都有进入最终决赛，这非常鼓舞人心。IGF2010有来自世界各地的3000多份参赛作品，而我们的游戏《火箭飞鸟：革命》（Rocketbirds：Revolution！）获得了三项大奖提名，包括优秀音效、优秀美术设计和Seumas McNally大奖。"

新加坡已经出口了不少教育游戏软件到其他亚洲国家，包括中国、印度、印尼，还有中东甚至美国，并且获得了很高的评价。新加坡的游戏开发商们都对未来充满信心，政府在互动数字媒体上的大力支持与投入已经获得了明显的成果，纪依桦说："未来几年我们会在新技术趋势上加大投资，并投资于世界级的开发商，让新加坡的媒体公司增强全球竞争力。"

Simonsen认为，新加坡是一个非常适合全球游戏开发者的国度，"这里非常适合创业，适合生活与享受。这里的食物无比美味又很便宜，天气更是好得没话说，还有女孩子们都很漂亮。快来加入我们吧！"

推翻邪恶帝国，EA 的玩家 CEO

游戏公司的最高决策人通常不玩游戏，但他是一个例外。



他是一个真正的玩家

作为世界第二大游戏软件发行商的老总，里奇蒂耶罗对于游戏的深刻认识令人吃惊。“CEO”这个头衔会让玩家立刻联想到西装革履、只会侃侃而谈的成功人士，你无法想像他们和普通玩家一样拿着手柄玩得忘乎所以。采访过里奇蒂耶罗的记者都不会怀疑他是一个真正的玩家，与索尼、世嘉、AB等公司的老总级人物对话时，他们会巧妙地回避对游戏细节的探讨，你马上就会知道他们没玩过什么游戏。而里奇蒂耶罗说，坐到他的职位，不了解游戏确实问题不大，但是他补充说：“你能想像一位出版社老总不看书吗？或者一家电影公司老总不看电影、不看电视？”

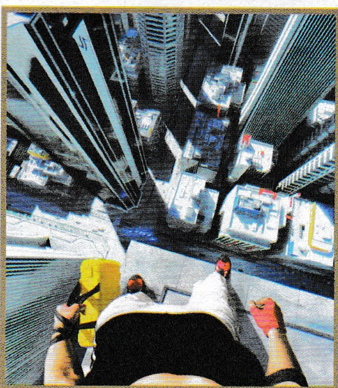
“我不认为自己是一个核心玩家。”里奇蒂耶罗说，“但是我玩过很多产品。”他喜欢《生化奇兵》，并且把这游戏打通关。但是这可能只是他在准备收购Take-Two的前夜用来研究收购对象的需要。他也“完成”了《入口》——如果在YouTube上看完游戏流程视频也算通关的话。他也曾公开表示自己是一个堕落的《麦登NFL》玩家。

去年有人问里奇蒂耶罗商业上失败但业界评价不低的《镜之边缘》是否有机会推出续作，他的回答简直就是一段专业游戏网站的游戏评测。他说：“我认为《镜之边缘》确实是一个迷人的原创世界，有迷人的原创美术方向，音乐和音效也很棒。我认为游戏系统也很厉害，但是有些断断续续，关卡也不合理。你经常会发现自己抓着墙壁不知道何去何从。有时候你要翻滚、下滑、滑铲、跳跃、滑铲、再跳跃，然后就被迫停住了。这阻碍了游戏乐趣……”

显然，这是一个玩过游戏的人对自己的产品做出的客观评价。

他同样金钱至上

与那些X键在哪儿都不知道的公司高层不同，有丰富游戏经验的里奇蒂耶罗更清楚玩家的需要。但他非常不满意如今的电子游戏只有最热情的玩家能够理解和消受，而这些迷上游戏的消费者总是有着更高的要求。



“十年前或者十五年前，我玩游戏的态度比现在宽容得多。刚开始玩游戏的人没那么多要求。”里奇蒂耶罗说，这就是市场的现实。为了满足玩家越来越刁的口味，只有减少游戏的发行数量，让每一款游戏的质量更高。去年EA决定将每年发行的游戏数量减少一半，2010年EA推出的游戏只有36款。因为项目的减少，EA关掉了多家工作室，裁掉了大批开发人员。不过需要指出的是，有几个裁员决定是因为当地开办工作室的成本飙升。

“我本人认识到必须要有更高的标准，玩家需要极其出色的游戏。过去的质量标准已经不够用了。”

里奇蒂耶罗有时候也自己跑到游戏店里买游戏，就跟普通玩家一样。他希望想办法让玩家玩更多的游戏。他打比方说：“为了卖更多的烤面包，我们不会卖烤面包机。”EA不打算卖那些让玩家可以玩几年都不换的游戏，在他看来，能让玩家不断往里面砸钱的游戏才是真正的好游戏。里奇蒂耶罗很喜欢比喻这种修辞手法，他曾打比方说，在主机大战中，“他们制造战争，而我们制造子弹，我们可以卖给他们中的任何一方。”

里奇蒂耶罗说，过去他经常买一大堆游戏，集中玩三个星期，然后去干别的事，再也不碰那些游戏。而现在大家都玩网战，这个趋势很让他头疼。“5年前，所有游戏公司的标准是，游戏发售后，不管是60人还是160人做的游戏，所有开发人员就和这游戏没关系了，除非偶尔有一两个哥们儿接到电话，说有哪个台湾硬件制造商生产的显卡与游戏的兼容性不是很好……而如今在大多数时候，对于大多数游戏，发售之后整个团队还是要和这个项目黏在一起，负责免费或收费的下载内容，还有服务、服务器管理、补丁……还要搞清楚大家在哪里死的，喜欢聚在地图中的哪个角落，进行修正，并改善游戏体验。”

游戏发售后，本来应该已经“完事儿”的开发者还要投入那么多时间，这显然不符合游戏公司的经济效益，除非这种后续的服务能够带来额外的收入。所以EA启动了“10美元计划”，让玩家为后续的额外内容付费。很多玩家抱怨EA是把本来应该收录到完整版游戏中的内容拆出来单独收费。EA希望玩家逐渐明白游戏发售之后的服务是一种增值服务，并非发行商的义务，毕竟过去的单机游戏也没有那么多的网络服务。EA并不是要把自己变成一家网游公司，只是要将游戏产业的盈利模式进行改革，因为现有的商业模式是建立于没有网络的时代，而如今的游戏已经离不开网络。游戏在变，游戏产业也要随之改变。

他正在改变 EA

里奇蒂耶罗在EA的第一次任期里，曾经收购了一家叫做Pogo的公司，这家公司专门开发简单的益智游戏和休闲游戏，目标用户是那些用电脑消磨时间的家庭主妇和孩子。“我参加了那个在2001年收购Pogo的团队，在大约5年的时间里，我对天发誓，他们简直被当作麻风病人了，在公司里被其他所有人鄙视，就因为他们做的是‘廉价的小玩具’，就被那些做麦登的当成了垃圾。这种偏见存在了好多年。”

里奇蒂耶罗并不认为对Pogo的鄙视伤害了玩家，但是他认为这有损于游戏开发。这种开发者之间的互相鄙视是非常糟糕的现象。

如今在EA，不同开发团队的人混合在一起。有些团队来自EA收购不久的Playfish，他们专门为Facebook制作休闲游戏，而有些团队负责的是EA的大预算大作，他们被强制共同开发游戏。里奇蒂耶罗说：“我们把那些制作相当于好莱坞大片的一帮人安排到那些给YouTube做视频的人当手下，他们觉得是事业的倒退。但是我看到的结果却非常积极。双方都可以从彼此不同的工作方式中开拓视野。”开发大作的创作者可以了解不断对游戏进行更新的好处，而Facebook开发者会发现让画面更漂亮的价值。

“EA内部正在发生的转变就像那支‘我想教全世界唱歌’的可口可乐广告，开发不同类型游戏的创作者正在打破彼此之间的隔阂。我想在这一方面我们已经走在了游戏产业的前列。”

最后里奇蒂耶罗不免俗套地说，作为一个玩家，他深入地参与了全球顶尖大作的开发过程。对他来说这就是最重要的：创造全世界最出色的游戏与服务，做出让自己自豪的东西，做出让玩家十年后仍然记忆犹新的东西，做出改变游戏产业的东西。

“我们没办法每次都做对，但我们总是在努力作出一番伟业。”

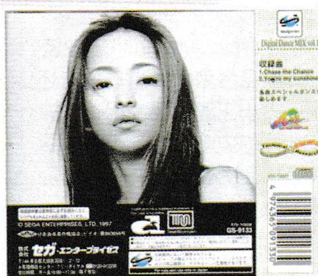


That's Me アイドルの游戏情缘

安室奈美惠

游戏名称 Digital Dance Mix Vol. 1
发行时间 1997.01.10
对应平台 SEGA Saturn





文 冷却多情弦 美编 NINA

日语"アイドル"的意思是"年轻的人气艺人"，是英语"IDOL"的衍生体。如今这个词已经用来形容为受欢迎的人和事物。自电子游戏诞生以来，已经有越来越多的"アイドル"参与到游戏业的发展当中。他们或者为游戏献唱，或者为游戏提供自己的造型和作品，甚至直接参与游戏的制作过程，更有不少非常热爱游戏但从未参与过游戏制作的艺人。关于知名艺人与游戏的专题已有太多，然而今天我想布教的重心，则是那些以实际形象现身游戏或者直接扮演自己的"アイドル"和他们的游戏。

对于亲身经历过 90 中期日本流行文化冲击的 70 后和 80 后朋友来说，"安室奈美惠（NAMIE AMURO）"显然是一个地位不逊于麦克杰克逊的名字。但对于被韩流泡大的 90 后读者来说还是有必要做下介绍的。这位出身于冲绳岛那霸市的歌姬拥有四分之一的意大利血统，在 14 岁时就成为了女子组合"Super Monkey's（著名少女组合"MAX"的前身）"的一份子。在 1995 年单飞加入日本著名音乐公司 AVEX 并拜入日本流行乐教父小室哲哉门下，其后一飞冲天。

在小室哲哉的指导下，安室奈美惠在商业上取得不少成功。由小室哲哉制作的单曲《Chase the Chance》成为她的第一首过百万的销量冠军单曲，这亦令她夺得第 32 届日本金剑奖。安室的舞蹈更是亚洲一绝，NEW JAZZ 的亚洲代表。她是为舞蹈而生的天才，真正的九头身，跳舞的时候能把女性的肢体美感运用到极致。在几乎整场都是快节奏舞曲的演唱会中甚至可以做到边唱边跳而不会喘气。



在 1995 年和 1996 年间，安室奈美惠累计取得连续三个冠军和过百万销量的单曲，包括《Chase the Chance》、《Don't wanna cry》和《You're My Sunshine》。而 1996 年推出的专辑《Sweet 19 Blues》销售量则超过 300 万张。与此同时，安室奈美惠的人气日渐上升，逐渐成为潮流界的新时尚代表人物。该时尚被称为 Amuraa，特征是棕褐色的皮肤、染发、迷你裙和过膝长靴，这一潮流化景象被称为"安室现象"，在亚洲范围内产生广泛影响。安室在出道十几年中始终引领着日本乃至整个亚洲的时尚风潮。如今漫步在上海街头，随处可以看见安室最新代言的零度可乐巨幅招贴。

在 1996 年末，安室奈美惠凭借单曲《Don't wanna cry》赢得日本唱片界奖项的最高荣誉 Grand Prix Award。一年后推出的单曲《CAN YOU CELEBRATE?》则成为当时日本新人婚礼进行曲的首选。安室之风潮从日本本土，如闪电一般迅速波及整个亚洲，乃至世界，成为日本继坂本龙一后第二个世界级的明星。同年 10 月

《Concentration.20》LIVE 后安室宣布与 TRF 的舞者 SAM 闪电结婚，在事业的巅峰期暂时告别了乐坛。

1998 年安室复出之后，此时日本乐坛已出现了滨崎步，宇多田光等强有力后起之秀，以往安室一家独大的局面不复存在。在随后的几年中，安室结束了和小室的合作，曲风亦逐渐向 Hip Hop 和 R&B 转变。此后，商业销量和人气逐日恢复，她在 2002 年时取得"Inspiration Award Japan"，2003 年时取得"Best Collaboration"，2004 年时取得"最佳 R&B 影片大赏"，2005 年则同时取得"最佳 R&B 影片"和"最予人深刻印象的亚洲艺人"等荣耀。在 2004 年发生印度洋大地震之后，安室奈美惠捐赠了 1 千万日元予联合国儿童基金会，用来帮助受地震影响的儿童。

在 2008 年 7 月 30 日，她发行了首张 R&B 音乐生涯的精选专辑－《Best Fiction》，并成为日本惟一一位于十代，二十代与三十代都拥有百万销量专辑的艺人。其后 2008 至 2009 年间安室奈美惠举办了"BEST FICTION"钻漾精选亚洲巡回演唱会，其最后一站于 7 月在上海大舞台举办。在这场长达 2 个半小时的演唱会中已经 33 岁的安室风姿和体力不减当年，整整 2 个半小时的连续高强度快歌热舞几乎没有停顿休息，不得不让人佩服。此次演唱会的台湾场还发售了蓝光版本，万分推荐。虽然近几年滨崎步み；宇多田光等人的销量和人气已经大幅抢夺了安室的风头，然而在年轻为最大资本的残酷日本演艺圈，已经 33 岁的安室经历了产子、离婚、亲人离世等事故之后，如今以成熟女性独有的细腻和妩媚风韵牢牢抓住了 FANS 的心。就在今年 5 月 19 日在摩纳哥蒙特卡罗举行的 World Music Awards 2010（世界音乐大奖）奖颁奖礼上，安室奈美惠当仁不让的获得了最佳畅销亚洲艺人奖的荣誉。YES，I JUST FANS。

安室在 ACG 方面涉水不深，除了早期为动画《忍者乱太郎》的配唱的 ED "Dancing Junk"外也就是 03 年动画《犬夜叉》的片尾曲"Come"和电影版 Pokémon 的片尾曲"TOI ET MOI"，而这里要介绍的这张《Digital Dance MIX Vol.1》则是安室处于 97 年巅峰时期由 SEGA 与 AVEX 牵手制作的一张"数码舞曲"。

这张光盘属于 SEGA 的游戏主机 SEGA Saturn 的配套游戏，收录了安室奈美惠 2 首经典歌曲"Chase the Chance"和"You're my sunshine"，整个游戏过程就是欣赏以多边形构建的安室在若干个数码舞台上的 MV 舞姿。在欣赏过程中，玩家也可以按键改变背景和灯光或是改变 MV 的视角。以当时 SS 的平均 3D 水准来看，安室的多边形造型水准处于中上，建模比较圆滑，关节接缝自然，也没有明显的棱角和闪烁。尽管限于技术原因没有做出口唇动作，但至关重要的面部造型却还原的非常好，让人一眼看上去就认得出这是安室奈美惠。



至于安室的舞姿则是采取了安室 MV 的一些经典动作，然后经过剪辑和重排。虽然没有完全还原这 2 支 MV 的全部动作，而当年 VCD 的解析度也无法与如今高清画质相提并论，但重新编排的动作流畅，配合炫目的数码舞台还是很有观赏性的。值得一题的是这张游戏的开场动画是"Chase the Chance"和"You're my sunshine"这 2 支真人 MV 的混合剪辑，当年笔者还在电玩店打小工时就经常用这张游戏作为演示，成功吸引到不少"LU"追星族的驻足关注。

除了欣赏 MV 的主模式之外，光盘中还收录了几个以安室为主角的迷你游戏，包括一个迷宫脱出游戏；一个 Puzzle 类游戏以及一个卡片游戏。此外还能在光盘中找到一些关于安室的个人资料。

《Digital Dance Mix Vol.1》的盘面设计也别具一格。与同期土星游戏多采用简陋浮雕印刷不同，《Vol.1》的盘面印刷采用的是安室的真人艺术照，效果非常漂亮，堪称 SS 游戏盘面设计 NO.1。

表面上《Digital Dance Mix Vol.1》似乎是一个向当红明星致敬的赶潮作品，而实际上却另有玄机。据透露，这套 软件的开发是 SEGA 公司 AM2 小组对于 SEGA Saturn 3D Polygon 做的一个性能研究，目的就是为了测试将街机 VF 战士 3 移植 Saturn 的效果。因此可以也将 Digital Dance Mix 系列视作 Saturn 版 VF3 的概念测试版。虽然 Saturn 版 VF3 最终还是胎死腹中，但 Digital Dance Mix 项目累积的经验依然对日后的作品起到了一定的作用。

然而可惜的是，仅在一年之后，世嘉便正式宣布了土星后续机种的存在。随着 Sation 版 VF 战士 3 的破灭和 SEGA Saturn 的失势，"《Digital Dance Mix》系列"也仅仅在出了《Vol.1》后便告一段落。而留存的《Vol.1》则作为安室奈美惠惟一一次与家用机游戏的"亲密接触"而成为了众多安粉竞相收藏的珍品。

中山美穗

游戏名称 中山美穗のトキメキハイスクール

发行时间 1987.12.01

对应平台 FC

比起安室奈美惠，中山美穗可说是安室的前辈了。中山出生于 1970 年的东京，15 岁那年被星探发掘，凭借一部叫《惊动您了》的电视剧进入演艺圈。本着当时的偶像"演而优则唱"的原则，同年 6 月她发行了单曲《C》，开始了偶像歌星的生活。1986 年的《水手服反叛同盟》和 1987 年的《偶像妈妈》令美穗成为当时红极一时的偶像，唱片销量也一路长红，而她更凭端正、美丽的相貌多次当选为"最美丽的偶像"。

中山美穗先后出演过 20 多部电视剧和 3 部电影，比较有名的有在 1992 年 NHK 大河剧《织田信长》中饰演豊臣秀吉的妻子 ねね（宁宁），1998 年在富士テレビ《沉睡森林》中出演大庭（森田）実那子，2000 年在富士テレビ与金城武共同出演的《二千年之恋》中饰演真代理得，以及 1995 年主演的电影《情书》。《情书》在日本上映时极为轰动，中山美穗更凭此片荣获日本蓝丝带奖最佳女主角，而片中的小主角柏原崇及酒井美纪亦因此片而人气急升。可见中山美穗是一名非常多产的艺人。



顺便提一下，中山美穗的妹妹中山忍也是一名不错的艺人，长相清丽脱俗，曾在我国观众熟悉的李连杰版《精武英雄》中饰演陈真的日本恋人山田光子一角。

而这款 1987 年发售的《中山美穗のトキメキハイスクール（中山美穗的心动高中生活）》是游戏史

上首款以当红明星为主角的“偶像游戏”，而且也是第3款对应任天堂FC磁碟系统的游戏，使用的是特别的蓝色磁碟。将这款游戏作为磁碟而不是卡带发售实际上是因为当年游戏软件还未有如今便利的流通渠道，不像SONY可以将游戏摆放在自己的音像连锁店中出售。所以任天堂选择了可以在随时在街头拷贝游戏内容的开放式磁碟方式来销售而不至于将中山美穗屈尊于一些仅有玩家才会光顾的游戏店中。





关于这个游戏本身，结构上承袭了当年的《ファミコン探偵倶楽部》，属于选择型文字AVG。内容主要讲诉了某个转入心跳高中的主人公在某日遇到了还在上高中的中山美穗，继而发生种种趣事的故事。玩家将在各个选项中前进展开剧情，和其他文字AVG不同的是，本作除了对话肢的选择外还可以在对话同时选择角色表情的表现，游戏提供了认真，开心，愤怒，悲伤四种表情，当选择的表情和台词都符合游戏情景时剧情才会发展，选择错误就会GameOver。简单说，如果游戏情景描述的是一个悲伤的事件而玩家却选择了一个开心的表情，那么就只有さようなら咯。

由于这个表情系统的存在使得以往习惯了无脑选择的玩家不得不打起精神认真分析游戏中的每一句话和情景，因此这款游戏的难度在同类文字AVG中也是颇高的。而这个将表情与选择肢结合，一着不慎满盘皆输的系统，仿佛向玩家重现了如同实际恋爱时的那种“如履薄冰，一失足成千古恨”的情景，因此也被称为日后恋爱游戏的元祖。顺便说一句，如果取得GOOG ENGING的话，还可以凭磁碟的通关记录向相关的电视节目组索取一些小小的纪念品。

本作还提供了一个很有意思的“彩蛋”。玩家在游戏过程中可以得到一个特殊的电话号码，现实中如果拔打这个号码就可以听到特设的中山美穗本人关于游戏内容的一些语音留言提示。这项设计可说是独一无二，此后几乎没有哪个游戏采用过。此举非常成功，吸引了大量玩家和中山Fans废寝忘食投入游戏只为能与心中偶像“一闻芳音”。据说当年因为这个号码实在太过热火导致长期的占线，相当部分的玩家误认为这是游戏提供了错误号码而迁怒于任天堂，结果就是任天堂收到了不少抗议，成为当年游戏圈的一个话题。在这个语音留言服务结束之后，任天堂还特别推出了这个游戏的特别版本，直接收录了这些语音留言的全部内容。当然，只能是文字形式的了。

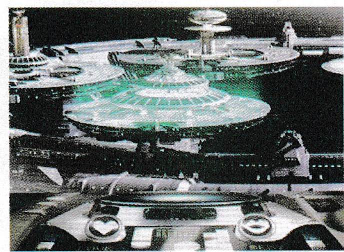
モーニング娘

游戏名称 スペースヴィーナス Starring モーニング娘。
发行时间 2001.01.11
对应平台 PalyStation2

说到“モーニング娘。(早安少女)”可要比中山和安室2位前辈晚熟得多。该组合出道于1997年，属于女性偶像歌唱品牌“Hello! Project”旗下的首要组合。早安少女组的团名由制作人淳君命名，当初的概念是希望这个团体能拥有「像早餐套餐般丰富多样、让人有轻松快乐的感觉」而得名。成员多为年轻少女，人员多变至今已有8期成员。早安少女组单曲及专辑至今总销量超过一千六百万张，销售额超过二百七十亿日元。



早安的成员年龄从13岁到22岁不等，差距最大时曾高达15岁。



团内组成成员会随时间而变动，原本的团员“毕业”另行出道后，再以选秀会的方式补入新人。除此之外由于成员数量多，除了全团体一同演唱的歌曲外，也经常分割为更小的次团体如：蒲公英、小早安、迷你早安、樱花组、乙女组等。让这些次团体单独推出单曲甚至互相竞争，是该团颇为特殊的经营方式。在台湾有仿照早安少女组建立的组合“黑涩会美眉”，而香港著名组合Twins也是仿照其四期生成员：辻希美、加护亚依而组建。

除了日本本土成员，目前还包括来自中国湖南，曾参加2006年超级女声并晋身长沙唱区五十强的李纯，及来自杭州市，自2006年起即在日本以Hello! Project Eggs成员身份进行演艺活动的钱琳。

早安少女的活动广泛，2009年7月3日在美国洛杉矶会议中心参加了“Anime Expo 2009”（美国动漫展）”的活动，首次在美国的舞台上演唱感动了无数美国宅男的心灵。在2008年5月17日及18日早安日本巡回演唱会期间，于厚生年金会馆向歌迷发起四川省大地震的募捐活动。活动由成员李纯、钱琳自发发起，并得以长高桥爱等成员全力支持，最后为灾区筹得1,092,607日元捐款，约为七万二千元人民币。就在今年6月22日，在日本被誉为“国民偶像”的早安少女组亮相上海世博园参加日本企业馆活动，受到中国FANS的热烈追捧，所幸没有发生泡菜踩踏事件。

早安少女等年轻偶像群体的红火自然被嗅觉敏锐的索尼看在眼里。在PS2初期，SONY联合各娱乐公司推出了一套名为“Music Visual Soft”的游戏软件。这套软件类似于SS时代的“《Digital Dance Mix》系列”。以当红偶像明星为主体，收录了她们当时的部分活动内容如MV；现场演唱会等等，或是以游戏规格特别制作了一些情景。SONY一来希望可以借这些当红明星推广诞生不久的PS2，二来也藉此吸引那些原非玩家的FANS“爱屋及乌”，可以加入PS2的大军。而SONY首次看中的偶像团体就是被誉为日本国民偶像的“モー



ニング娘。"

这款《スペースヴィーナス Starring モーニング娘。(太空维纳斯 Starring 早安少女。)》就是这个系列的首款作品。在这款游戏中，早安少女们的表演舞台是一个CG制作的巨大太空站"Space Lagoon"，而随着DVD的大容量和高解析度，此次偶像们也不再是以多边形构建的虚拟身体而是直接以真实映象出演。而发行则理所当然的利用了索尼本身的音像渠道。

由于游戏发售的日期是2001年，因此参与制作的还是当时的中泽裕子、辻希美、吉泽ひとみ、加护亚依、安倍なつみ、後藤真希、矢口真里、饭田圭织、石川梨华、保田圭这十位成员。开发商还特意设计了一个故事背景：在20世纪末，人类发现了全新的生命指向型能源"Life Oriented Virtual Energy(LOVE)"，由此促进了人类向宇宙的大开发。而这种新能源是由10名少女的歌声；舞姿；笑容所产生。到了2001年，凭借"LOVE"的力量，人类已经临近了全新的宇宙象限，并建立了巨大的太空站"スペースラグーン"。在这个太空站中，少女们要学习前辈的各种歌声和舞姿，化为足够的能量传送给已经能源枯竭的地球，SO，永恒的歌声拯救世界的传说，又一次开幕了。

游戏的主要内容与Digital Dance Mix相仿，但是内容的丰富程度大大提高。整个太空站分为"パノラマシアター"；"ビジュネタリウム"；"モーニングブラウザー"；"モーニングビュー"；"モーニングラウンジ"；"モーニング娘。TVDJ"六个区域。每个区域都有独特的内容。

"パノラマシアター"实际上就是个全景剧场，其中收录了特别使用"360度全景摄像机"拍摄的《LOVEマシーン》和《ハッピーサマーウェディング》这2首歌曲MV，因为使用的是全景摄像机，因此整个MV的横幅足有3个屏幕那么宽，玩家可以使用手柄随意的左右转移视点和改变画面距离，非常有趣，也是这张游戏的主打内容。

"ビジュネタリウム"则是一个小型动画库，收录的是23种早安少女们的"オフショット"，其实就是她们在休假时期拍的一些静态生活照，可以通过卡片式的菜单调看，每个写真集的长度约20秒左右。

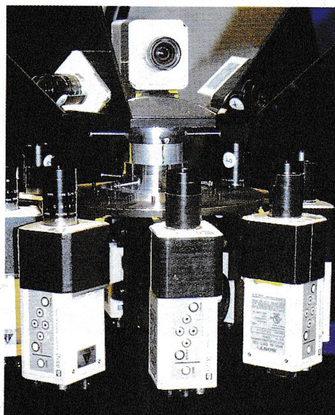
"モーニングブラウザー"收录的则是早安少女们的动态写真。在这个场景里，早安少女们都保持着冷冻姿态在休眠槽中休眠，玩家选择其中一员后就能将其激活打开休眠槽，非常有未来感觉。每个成员的动态写真都采用了纵向2个画面的幅面，有着许多别具一格的造型，长度约半分钟时间。

"モーニング娘。TVDJ"则是一组由SCEI开发的音乐影像REMIX软件"TVDJ"，通过这套工具玩家可以自由对早安少女的《LOVEマシーン》;《恋のダンスサイト》和《I WISH》这3首作品进行混音编辑和再创造。

"モーニングビュー"同样也是一个全景剧场，特别之处是整个剧场是以早安成员"福田明日香(现已离队)"所处的舞台中央来设置摄像机的，因此可以看到观众席的一举一动。转动环视视点还能看到身边其他成员的动作，非常有自己亲临现场表演的那种临场感。这个剧场收录了《恋のダンスサイト》和《爱车ローンで》这2首歌曲。

"モーニングラウンジ"还是一个全景剧场，不同之处是摄像机的位置不再固定在舞台中央而是可以在各个成员身上来回切换，可以体验到不同成员的视野。

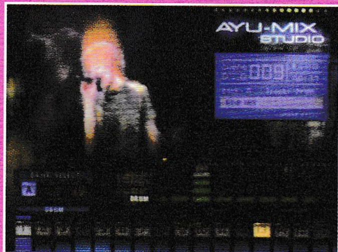
除了这些主要内容外，在场地切换时还能听到矢口真里配音的"SEXY BEAM"，而在游戏开始时还会要求玩家输入生日，如果在生日那天进入游戏就能看到来自早安组全员的特别生日祝福，也算是个惊喜吧。



浜崎步み

游戏名称 A VISUAL MIX ayumi hamasaki DOME TOUR 2001(A)
发行时间 2001.12.13
对应平台 PalyStation2

对于浜崎步み，相信大家都已经熟得不能再熟。她被称为时代潮流的掌门人，少男S KILLER，百变歌姬，娱乐圈的换装传说。谁都无法想象下一次幕布开启时她将以什么面目出现。她就是浜崎步み，用最耀眼的青春和巨大的孤独成就了一个传奇。

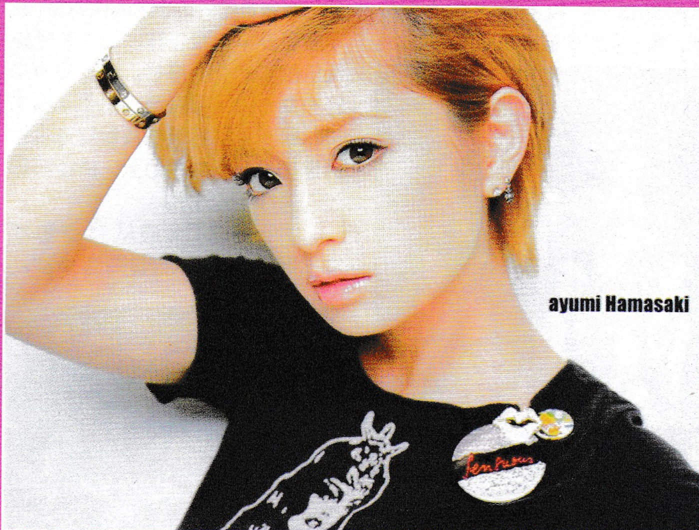


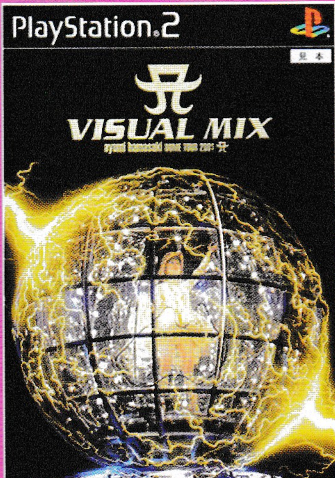
98年浜崎步み以一首《poker face》迈入歌坛，同年连续发行5张EP；99年发行的首张个人专辑《A Song for××》的歌词创作均由她本人担任，唱片连续5周居排行榜第一位。2000年她发行了9张EP及2张专辑，并举办33场日本全国巡演，获得日本唱片大奖的"优秀作品奖"、"最佳专辑奖"等4项殊荣，2002年她参加了新加坡举办的亚洲首次"MTV ASIA AWARDS2000"并荣获了"亚洲最有影响力的日本艺术家"荣誉。

除了被封为近年日本流行音乐乐坛天后之外，同时浜崎步み以彩绘指甲、大眼妆、豹纹等时尚潮流被誉为安室后的亚洲流行教主，日本流行风向标。她还是继安室奈美惠后第二个有幸在日本四大巨蛋进行巡回演唱的日本艺人。

在《太空维纳斯 早安少女》大受玩家和FANS好评之后，SONY马不停蹄的在当年内就推出了"Music Visual Soft"的第2弹——《A VISUAL MIX ayumi hamasaki DOME TOUR 2001(A)》。与前作早安少女采用虚构舞台的做法不同，此次制作组直接将浜崎步み2001年度DOME TOUR巡回演唱会精彩片段搬上了PS2！

对于《ayumi hamasaki DOME TOUR 2001》这场演唱会的经典程度就不用多费唇舌了。这是浜崎步み出道3年来首度征服誉为日本演出圣地的"东京巨蛋注"，以"爱和自由"为主题展开的一场巡回演唱会。现场布置不仅极尽奢华之能事，浜崎步み在服装造型方面也相当国际





化，不但有英挺的德国军装、中式旗袍、美国国旗亮片装、中古欧洲贵妇装，甚至有嬉皮摇滚式的万国旗装，而当时甚为流行的「迷彩」花纹，也是这次演唱会的主要花色，成为演唱会的大亮点。

《A VISUAL MIX》同样采用了360度全景摄像系统进行制作，提供了三种模式可供玩家选择：A VISUAL、AYU—MIX STUDIO、AYU—BROSWER。在A VISUAL模式中，玩家可以360度的视野欣赏《Evolution》、《Never Ever》、《A song for xx》、《Vogue》、《Trauma》这五首歌的LIVE片段。除了可以自由调校镜头角度，位置和ZOOM以外，还提供了一些如闪电、火焰等多达50种光影特效可以跟随浜崎あゆみ的动作轨迹移动，非常华丽。比起只能瞪眼干看的普通DVD，这无疑是只有游戏平台才能提供的乐趣。

而AYU—MIX STUDIO模式则和前作的TVDJ相同，玩家可以对REMIX《UNITE!》、《Endless sorrow》这两首歌的鼓和BASS等乐器重新混音，制作自己的REMIX音乐。AYU—BROSWER则是一个全新的网络模式，如果PS2连接到网络的话可以登陆为本作特别设计的网页。这也是PS2时代少有的网络应用之一。

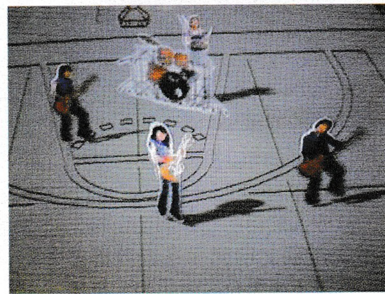
除此之外，DVD中还收录了一些演唱会的精采画面、拍摄过程等数据，可说是浜崎迷不可错过的收藏。《A VISUAL MIX》由浜崎あゆみ的东家AVEX/SME和SCE联合制作发行，使用了PS2上罕见的双DVD配置，于2001年12月13日发售，售价6800日圆。除了这张游戏之外，浜崎あゆみ曾在1998年就曾为PS游戏《THOUSAND ARMS》献唱主题曲《Depend on you》及结尾曲《Two of us》，而最近一次涉足游戏圈则是05年与CAPCOM合作为PS2游戏《新鬼武者》献声主题曲《Startin'》和结尾曲《Rainy Day》。这两首歌曲都是为《新鬼武者》而特别创作，浜崎あゆみ还曾通过录像的形式发表了对于这两首歌曲的评价。

注：巨蛋（Dome，或Big Egg）泛指大型室内体育场或外观为穹顶式的大型建筑。日本四大巨蛋：东京巨蛋；大阪巨蛋；名古屋巨蛋；福冈巨蛋；均是演出圣地。日本乃至整个世界的艺人均以能在四大巨蛋演出作为荣耀。而有幸能在四大巨蛋都举行过巡回演出的日本艺人仅有安室奈美惠和浜崎あゆみ二大天后而已。

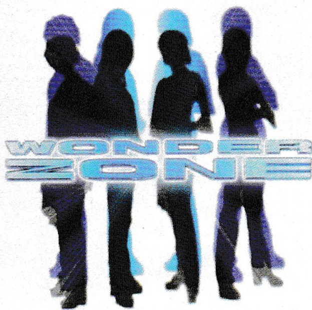


WONDER ZONE





游戏名称 WONDER ZONE
发行时间 2002.10.10
对应平台 PalyStation2



与安室和浜崎あゆみ这样的大腕相比，2001年才正式出道的"ZONE"无疑是小巫见大巫。ZONE是北海道札幌的演员培训学校"RUNTIME"下培训出来的4人组合，1997年结成，1998年6月开始indies活动，1999年12月18日SONY为ZONE出了一张indies maxi single《believe in love》。在2001年2月7日Sony Records正式让ZONE出道，为ZONE出了第一张maxi single《GOOD DAYS》，出道的平均年龄只有13.5岁。

ZONE虽然与早安少女同为少女组合团体，但是与早安少女那种略显喧闹的风格不同，ZONE走的是健康清新的路线，给人一种邻家女孩的印象。ZONE的歌曲也朗朗上口，对唱功没有什么特别要求。个人推荐《白い花》、《一雫》、《证》、《きらり—まん》这几首单曲，非常值得一听。

ZONE这几年的进步相当显著，风格也逐渐成熟，眼看未来会大有作为的时候，突然间人飞鸟散。据说原因是现任队长MIZUHO即将高中毕业，因为向往新的生活提出离开乐队，最终导致了乐队的解散。2005年4月1日ZONE在日本武道馆举办了最后一场告别演唱会，并于当日解散。乐队解散之后，最后一张精选专辑和最后一张单曲居然同时登上了ORICON第一位，据说在日本唱片界是件前所未见的事情。

作为SONY自身旗下的艺人，ZONE入选"Music Visual Soft"的第3弹丝毫没让人感到意外。《WONDER ZONE》于2002.10.10发售，游戏分为五大模式：WODER CLIP、WONDER EDIT、WONDER 360、WONDER COLLECTION和WONDER GAME。

WONDER CLIP就是系列的标志全景剧场，收录了《一雫》、《证》、《GOOD DAYS》、《大爆发 NO.1》、《secret base～君がくれたもの～》、《梦ノカケラ》6支MV及成员访谈，操作是一如既往的360度操控。WONDER EDIT自然就是编辑模式，改造的对象为《世界のほんの片隅から》这支PV；WONDER 360的内容则是《证》这支PV录制过程中的一些花絮视频；WONDER COLLECTION是一些PV的现场写真，如果主机连接了PS2专用打印机"POPEGG"就能把这些照片打印出来。

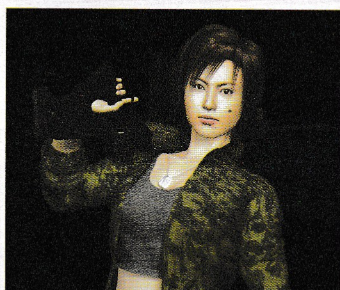
而WONDER GAME是这张盘惟一的游戏内容，其实就是世界最早的节奏音乐游戏"啪啦啪啦啪"的PV《GOOD DAYS》简约版。根据提示和节奏按下对应的键，如果玩家能通过HARD难度就能得到ZONE全员的褒奖，不过难度颇高。

"《Music Visual Soft》系列"的每一作都受到了热烈好评，尽管收录的内容并非海量，而独特的360度观景和玩家互动环节对于FANS来说还是很有吸引力的。可惜Music Visual Soft系列一共出了3弹就告中止，本人万分期待的安室奈美惠、相川七濑、m.o.v.e等艺人都未能继续推出，实属憾事。



藤原紀香

游戏名称 ROJECT MINERVA
发行时间 2002.08.22
对应平台 PalyStation2







2002，一向以发行小品游戏闻名的日本 D3 PUBLISHER 公司推出了一款令人注目的动作射击游戏。虽然说市面上已充斥各类射击游戏，不过本作和充斥着肌肉和基情的其他射击游戏不同，有一位超重量级女星为这款游戏代言并提供了人物造型，她就是在日本被称为“世纪末超级偶像”和“男人性幻想第一名”的日本第一女神“藤原纪香”。

《Project Minerva 注（女神计划）》是一款以特种部队（SWAT）执行任务为题材的动作游戏，纪香扮演的就是其中一位继承亡兄遗志的民间警备队女队员 Alicia。不仅人物造型根据藤原本人建模，连 Alicia 的声优也由她本人亲自上阵。

女神计划的玩法与 SEGA 的《战场上的女武神》十分相似，属于 S.ACT 战术动作游戏。玩家能够直接控制的 Alicia 一人，其他队员则根据玩家下达的指令行动。游戏提供了相当数量的武器和性格各异的队员，也可以对队员和装备进行升级转职等整备工作，作战的主要目的是破坏敌人的主要建筑，消灭恐怖份子等等，基本和《战场上的女武神》一致。

虽然游戏的创意不错，凭借纪香女神的超高人气游戏发售之时甚至登上了销量榜首的位置，让一些出自名门的巨作都自叹不如。可惜开发公司 D3 PUBLISHER 究竟是个依靠开发 SIMPLE 系列等简单游戏为主的小公司，技术和经验根本无法和 CAPCOM 或 SE 这种大牌软件商相比。尽管使用了新一代的技术捕捉技术和 7 千万级别的多边形建模，藤原的 3D 形象只能说勉强及格，和金城武在《鬼武者》中的 3D 形象无法相比，而视角的严重纷乱和画面效果的脱离时代更让人感到无奈。更为脱力的是游戏操作感极差，不仅延迟严重，缺乏标识让玩家完全丧失方向感，而且不开瞄准镜无法射击，开了瞄准镜又无法准确的调节方向。这些严重缺陷实在让玩家难以爱上这款游戏。尽管也有不少玩家为了通关 3 次以后让藤原穿泳装作战的奖励而努力爆机，《Project Minerva》还是不可避免的沦为了游戏圈中的一个笑话。

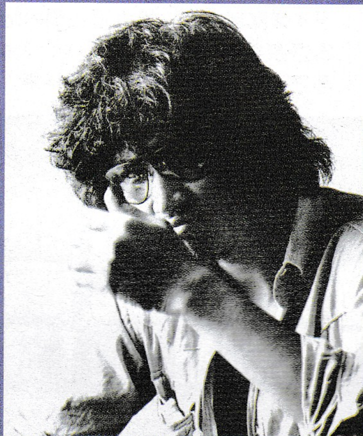
这里还插一句，藤原女神的前夫阵内智则是一名搞笑艺人，他的很多节目也都和电子游戏相关，比如俄罗斯方块，健脑机，汽车导航，健次郎挖贝壳等等，都是笑死人不偿命的节目。

注：米涅瓦（Minerva）古罗马神话中的智慧女神，相当于希腊神话中的雅典娜女神，她们有着相同的神力和特征。

群星

游戏名称 《鬼武者》系列
发行时间 2001.～2006
对应平台 PalyStation2

对于娱乐圈第一游戏宅男金城武金大少和《鬼武者》系列”的情缘已经有太多专题作过介绍，所以在此不再复述，而这里要介绍的，是曾参与过鬼武者系列制作的其他明星。





“《鬼武者》系列”有一个特点，就是在游戏开场时都会像传统电影那样打出主演 XXX 的大幅字幕。02 年的《鬼武者 2》以其高素质得到广泛好评，而比起游戏本身引起更多社会话题却是此作的主演——松田优作。和本文大部分アイドル不同，松田优作先生实际上早在 1989 年就已经辞世了。

松田先生诞生于 1949 年的日本山口县，70 年代起活跃于日本演艺圈塑造了一个又一个铮铮硬汉的形象。在 1977 年拍摄佐藤纯弥导演的《人证》中，松田优作扮演了嫉恶如仇的警官栋居，其精湛的演技给中国影迷心目中我们留下了难以磨灭的印象。在 89 年与高仓健、迈克尔・道格拉斯合作的《黑雨》中，他扮演作恶多端的日本恶势力头目佐藤浩史，活灵活现地刻划了一个冷酷凶残的坏蛋，塑造得令人毛骨悚然，在日本和美国备受瞩目。被公认为很有希望成为国际超级明星的“有望明星”。然而遗憾的是当他攥着大把片约信时，却已经在病榻上辗转呻吟了。

1989 年 11 月 6 日 下午 6 时 45 分，松田优作于现在的武藏野阳和会病院因膀胱癌逝世，年仅 39 岁。全日本的影迷沉浸在悲恸之中。应广大影迷的要求，日本电影界最有影响



的杂志《电影旬报》破天荒地连着几期刊登影迷们悼念松田英年早逝的文章。痴情的女子愿意用自己的生命去换取松田的再生，而楞头小伙们则含着泪水为松田鼓掌送行。广大的日本影迷默默地收集起松田先生的各部作品，他们相信松田没有死，松田永远活在他们的心里。

到了开发《鬼武者 2》之时，CAPCOM 希望这次能找到一个既符合传统日本男性面容，又是全民认可的硬汉形象作为游戏代言。怀着

对松田优作的崇敬和缅怀，制作组用最先进的3D技术精确还原了松田优作的面貌和体征，配音则由日本有名的拟声艺人"ハードボイルド工藤"担当。在松田先生离世13年之后，这位全日本国民硬汉又一次站在了生前所热爱的表演舞台之上。惟一不同的是，这次的舞台不再是大银幕和摄影棚，而是集结了人类技术结晶的电视游戏主机。

到了2004年，CAPCOM推出了《鬼武者》系列第三作《鬼武者3》。除了金大少回归游戏外还请来了法国影帝让·雷诺共同参与游戏制作。游戏素质自不用提，而其中最让玩家津津乐道是由ROBOT会社制作的金城武与幻魔剑士加鲁刚多斯酣战的开场CG，这段充满中国武侠风的动画更是在当年丹麦哥本哈根召开的"3D festival"技术节中获得"3D Game Cinematics"最优秀奖。

在这部超华丽的动画背后却可以看到一个我们熟悉的名字—甄子丹。这场动画的每一个武打动作都是由甄子丹亲自创意和指导，除他外还有众多香港知名武师共同参与制作，其投入的人力与经费可以与一部90分钟的好莱坞级电影匹敌。

除了片头动画外，甄子丹也负责了整部《鬼武者3》的动作设计，和日本的工作人员一起研究如何设计出更好的特技效果。要求一贯严格的甄子丹不放过每一个细节，动作的角度、拍法都要亲身指导。甄子丹将武侠的概念也融入进电玩游戏中，他设计的游戏开头的动作场景场面劲爆、节奏快，视觉冲击力强，连金城武都对甄子丹设计出来的动作风格赞叹不已。可以说没有甄子丹，就没有《鬼武者3》的成就。

"《鬼武者》系列"真是个明星荟萃的游戏，除了金城武，让·雷诺，松田优作，甄子丹以外，还有一位在日本有相当地位的艺人为鬼武者系列献声。他就是日本摇滚常青树——布袋寅泰。

出生于1962年日本群马县的布袋寅泰父亲是韩国人，母亲是日俄混血儿，所以其本身具有三国血统。也许是基因优择关系，布袋的身高足有1米87，在一片小男人当道的日本演艺圈无疑是鹤立鸡群。

布袋不仅身材高大，相貌也算得上"凶神恶煞"，是当时日本乐坛最令人生畏的人物之一。布袋的特征是黑白色几何形状的图案和饰品，如衬衫，领带，吉他等等。当在挑选电影或电视广告的反面角色时，这个形象也被很好的利用，尤其是在当年Boss咖啡的广告里，他扮作一个穿着黑衣服的恶棍追杀永濑正敏另观众看得心惊胆颤。在当今娇弱花男当道的演艺圈，布袋无疑是有着帮派龙头老大气场的人物之一。当然了，另一个强气男是和布袋身高不相上下的阿部宽（公开1米89实际上超过1米90，相貌祥和）。布袋担任过日本传奇摇滚乐队BO WY的吉他手，其后又作为业余艺术家和独唱表演者活动。在这很长的音乐生涯后，他发展成为一个闻名世界日本首要人物，售出了2500万张专辑。作为吉他手和作曲人都有相当的水平，虽然他也演奏各种风格的音乐，但内心深处永远是一个摇滚歌手。

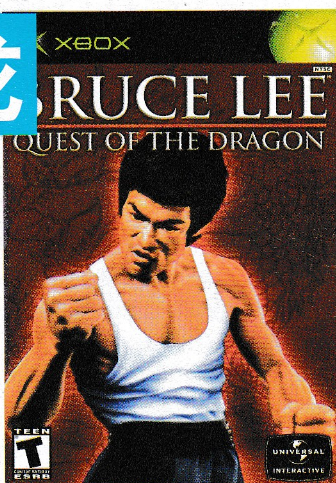
2002年布袋寅泰的单曲《RUSSIAN RULETTE（俄罗斯轮盘赌）》被CAPCOM选为PS2游戏《鬼武者2》的主题曲，对于这个选择一直有种种说法。如果说后来浜崎步み为《新鬼武者》献唱OP和ED是看中了浜崎步み的大人气和她的FANS与PS2的玩家都是年轻一代有所重合，而布袋的关注者的年龄层一般要较普通玩家为大，布袋的形象和曲风在青少年中也并非主流，那为何会启用布袋的单曲作为《鬼武者2》主题曲？

其实如果玩家认真玩过《鬼武者2》就不难发现，本作想要表现的主题是"爱と哀しみのバッサリ感"也就是爱情和悲伤的爽快感，说通俗点就是如暴风骤雷般的快意情仇。而布袋的这首《RUSSIAN RULETTE》的快节奏和歌词确实很好的对应了游戏主角柳生十兵卫面对仇敌时那种摧枯拉朽的恨意，以及面对欲妻不能的人妻阿邑那种禁断之恋的痛苦压抑的发泄，布袋狂野劲爆的表演再配合游戏那种疾风迅雷般的手感，的确是天作之合。还有很重要的一点，本作的主演松田优作属于老一辈中那种很"Man"的艺术家，以布袋寅泰的风格和资历也很相衬。比起随便找个名人唱首和游戏没什么关系的主题歌博人眼球，CAPCOM这次的手段倒是高明，就是隐晦了点儿。当时这首《RUSSIAN RULETTE》的MV作为特典收录在鬼武者2游戏盘中，只要开机首先就会首先播放MV其后才会进入游戏标题，倒是唬住了不少以为买错盘的朋友。

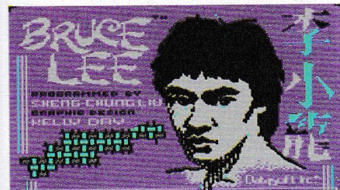


影漫世界 映画馆

李 小 龙



小龙哥的丰功伟绩早已世人皆知，而以小龙哥为原型的游戏更是多得数不胜数。据不完全统计，在1984年的Apple Ⅱ上就已经出现了老牌游戏厂商Datasoft制作的ACT《Bruce Lee》，其后历经数十年，先后在各种平台出现了十数款以小龙哥为主角的游戏，最近的一款是2002年7月1日在XBOX上发售的《Bruce Lee：Quest of the Dragon》。



《Bruce Lee：Quest of the Dragon》由Ronin Entertainment开发，Universal Interactive Inc.负责发行。游戏以李小龙的多部著名动作电影的精华为主题改编，游戏中不但收录了李小龙从影以来的各种造型变化，还力图完整重现影片中的精彩的剧情。游戏开发小组特别聘请到了李小龙的嫡传弟子担任游戏的动作指导，一时之间引来了无数影迷和玩家的热切期待。

可惜现实是残酷的。尽管制作组投入了大手笔，最终成品却是个不折不扣的糟糠之作。且不说那狗血之极的剧情：小龙哥的老爸被黑帮绑架！？棉花糖一样的打击感，毫无准头的攻击判定，眼花缭乱的视角转换令人难以想象这是在21世纪出品的游戏，糟糕的素质遭到影迷和玩家的一致口诛笔伐，被英国官方杂志评为2002年最差游戏的NO.2。小龙哥若是泉下有知，定当跳出墓穴，将这帮制作组的鸟人统统踢爆。

尽管以李小龙为主角的游戏普遍评价不高，相反使用李小龙作为角色原型的游戏却几乎个个都赫赫有名。特别是在很长一段时间内，在格斗游戏中如果不加入一个类似李小龙的角色几乎是难以服众的。我们熟悉的李小龙流游戏角色主要有：

飞龙

从出身、职业、个人经历到头像和设定图都几乎全盘照搬小龙哥的角色，更不要说武术流派和个人动作和经典的"阿舅阿舅"了。《超级街霸Ⅳ》中新增的UC超杀"逆鳞断"先以跳起一腿截断对方攻击动作，继而施以连续重拳，最后以咏春寸劲击飞对手，完美再现了小龙哥的武术哲学。

刘康

《MORTAL KOMBAT》的主角（在5代中已死），初期采用真

人扫描技术制作因此形象格外亲切。不过刘康虽然造型和动作同样来自小龙哥，但人物故事设定却是少林俗家弟子和白莲教徒，他也是所有李小龙向游戏角色中惟一武功不是截拳道，而且还会使用飞行道具的人。还有很不爽一点就是在初代游戏中扮演刘康的似乎是个韩国人……

金龙

来自 SNK 的《世界英雄》，外形类似李小龙，招牌技是"龙牙脚"，飞身跃起时会身裹飞龙判定极大，资料设定同样是武打电影明星。不过很呆的一点是蹲坑似的胜利姿势实在太矬了。

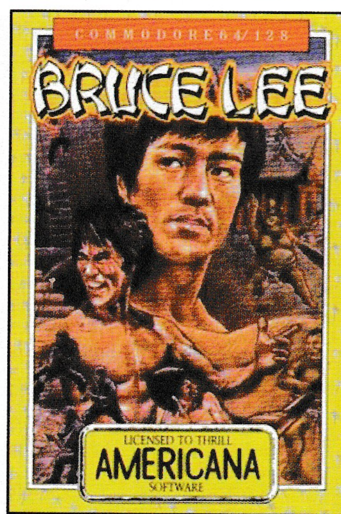
李剑

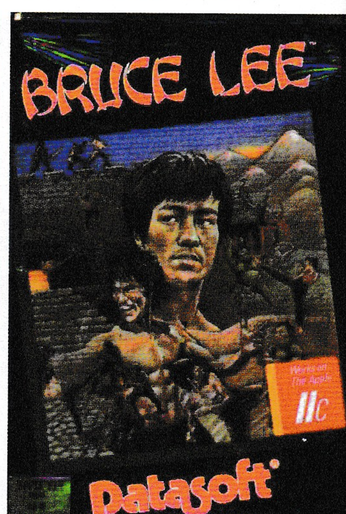
《死或生》的角色，职业保镖。面貌造型和李小龙区别较大。上手容易出招迅猛，有很多背向对手时的猛招，就是有些招的收招僵硬时间太长，套路也略显单调。

Law/Forst Law

Law（马歇尔．洛）是《铁拳》的经典角色，职业是….. 餐馆老板兼厨师。面貌，造型同样非常接近李小龙。洛的强悍之处是建立于拥有多种浮空战术和较快的出招速度。如今已经年过五旬的洛依然活跃在铁拳擂台之上。而 Forst Law 是洛的儿子，使用个人改良版截拳道曾在铁拳 3 中替父上阵。不过么和其他凛然正气的小龙哥角色不同，关于洛的结局几乎都是以和保罗二人搞笑而悲剧性的告终………

虽然小龙哥离世多年，但我相信随着科技的进步，将来一定会有更多的优秀李小龙游戏作品出现在我们面前，龙魂不朽。





成龙

游戏名称 Jackie Chan's Stuntmaster
发行时间 2000.03.29
对应平台 PalyStation





成龙大哥从电视游戏诞生以来就是游戏厂商乐于结交的好朋友。当年任天堂在 FC 上推出过一款脍炙人口动作游戏《成龙踢馆（Spatran X)》，就是以成龙 1984 年的电影《快餐车(Wheels On Meals)》而改编的。只是当时无论从画面还是动作上都实在难以让人联想到成龙大哥。

自从 1992 年 Midway 的《MORTAL KOMBAT》系列取得巨大成功后一时间冒出了无数跟风作品，在 1995 年老牌游戏开发商 Kaneko 也顺风推出了一款名为《Jackie Chan-The Gung Fu Master 》的街机版真人映像格斗游戏，在此游戏中成龙会以裁判的身份出现，也会使用"五行拳"作为对手之一，但无论哪个角色都是无法使用的。同年 Kaneko 推出了强化版《Jackie Chan In Fists Of Fire(国内俗称成龙传说 2)》。在这个版本中成龙分别以"五行拳"、"醉拳"、"A 计划"的造型作为可选角色使用。同时游戏也对规则做了一些改变，比如该游戏的终结技系统是无法对成龙的角色使用的，而成龙却可以鞭其他角色的尸。因为使用的是成龙本人真实映像扫描制作的游戏画面，因此对成龙形象的还原度是绝对"保证"的。

除了《成龙传说》之外，2000 年 Midway 还曾在 PS 平台推出过一款名为《Jackie Chan's Stuntmaster（成龙 特技之王）》的 3D 清关型动作游戏，在制作过程中不仅采用了成龙的样貌特点，并且还利用动作捕捉将成龙的真实动作导入游戏角色。游戏的画面采用了动画风格和俯视角，而且针对成龙特有的影片风格，将电影中的部分元素导入游戏当中，再现了成龙在影片中那敏捷的身手和轻松诙谐却毫不血腥的动作镜头。

游戏的操作较简单，除了基本的招式之外也可以玩出多种连续技，再现了成龙擅长的醉拳、返技，以及手持各种武器与敌人战斗的场面，动作也非常细腻。

除了主演游戏之外，成龙的电影形象和武功也经常被引用在游戏当中，其中我们最熟悉的就是《铁拳》系列中的香港警察"雷武龙"。雷武龙的流派以南少林派的五行拳为主，据说与咏春拳同为 200 多年前少林俗家弟子苗显（苗显有一女苗翠花，即方世玉之母）及五枚师太所创，同时参杂了南派醉八仙的功夫，实际上都来自于成龙的代表作《醉拳》、《少林五行拳》二片。雷武龙也可能是 3D 格斗游戏史上首个引入"构（动作架势）"概念的角色，通过"构"可以在五行拳的龙、虎、豹、蛇、鹤五种形态与醉拳的跌、扑、滚、翻、卧、倒等种种体势中自由切换，华丽度和还原度都相当高。

成龙的游戏经历也远比大部分艺人久远，1984 年就已经出现了以成龙本人或作品改编的游戏，平台则包括了连老古董 Apple II、PC—E 在内的家用机，掌机，街机，PC 几乎所有平台，前前后后出了十数款游戏，这个纪录也只有小龙哥可以相提并论。他所参与的游戏口碑也远比他代言的其他商品好的多。而成龙在王晶执导影片《城市猎人》中的春丽造型更是被奉为经典中的经典。他最新有份参与的游戏则是国产网络 RPG《大兵小将》，至于好不好玩我持保留意见。



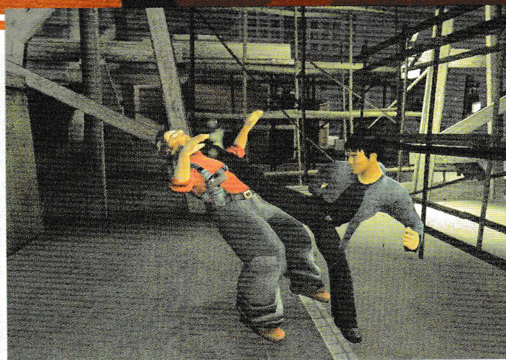








李连杰



游戏名称 Jet Li – Rise to honour
发行时间 2004.02.17
对应平台 PalyStation2

游戏圈一向不缺乏表现中国武术的题材和人物。《街霸》中的春丽，《VF战士》中的陈佩，都是中华武术的游戏代言人。特别是欧美的玩家对于李小龙这样武艺双馨的艺人更是佩服得五体投地。普通玩家提起中国武术和电视游戏的交集想到的一般都是李小龙和成龙。实际上除了这二条龙外，欧美还制作过以李连杰为题材的电视游戏。

自1988年移居美国之来，历经磨难的李连杰凭借《黑侠》、《精武英雄》等片得到了中外影迷的认可，而1998年《轰天炮4》一片公映后更是取得巨大轰动效果。在影片公映后仅仅靠三场戏，一句英文对白得到美国观众对他神话般功夫的疯狂尖叫。当时的美国媒体评价道："JET LI五分钟内技惊四座，一袭黑衣出场的更是带几分神秘感，符合西方人对东方的印象"。自此李连杰在美国奠定了他的影坛地位。

或许是看到金城武代言《鬼武者》取得的巨大社会影响，其他游戏公司也在想方设法力邀一些娱乐明星参与游戏制作，特别是身怀绝技的功夫系明星。由此来看SCEA与李连杰签约共同制作电视游戏也是情理之中。只不过这款《Jet Li – Rise to honour（荣誉之战）》和其他明星代言式的合作不同，这是一款完全为李连杰量身打造的动作游戏。

首先，游戏标题《Jet Li – Rise to honour》就非常明确的表示了这款游戏的主演就是李连杰，而副标题"义气"说明了游戏的主题是具有中国特色的江湖恩怨。游戏中所有动作都采用包括李连杰本人在内的香港专业动作演员进行动作捕捉。游戏的操作更是游戏史上的一个经典，并没有采用传统方向杆加动作键的操作方式，而是特别开发了一套"360度"动作系统。

这套系统采用了PS2的左摇杆控制方向，而右摇杆负责角色攻击动作。玩家向任一方向拨动右摇杆，角色就会向该方向做出攻击动作。动作十分流畅，而且根据角色之间的位置关系动作又会有相应的变化。再配合L1和R1键还能做出各种连续技、反击技、必杀技，以及与场景的互动等等。这个系统与李大侠那种"身随心动，收放自如，飘逸潇洒行云流水"的中国功夫风格十分贴切，可以说这是真正专为功夫艺人打造的动作系统。此后在NAMCO开发的PS2《战栗杀机—铁拳妮娜》中同样采取了类似系统。

有其利必有其弊，虽然这套系统够创新也够好用，但是因为一些致命伤使得这套系统并未成为日后ACT的主流。最主要的原因是因为这种操作需要频繁的来回拨动摇杆，其键程远比单按下一个键远得多，对于长期悬空搁置在摇杆上的大拇指更是个很大的体力负担。而这种操作的精度也并非完善，因手指打滑、摇杆没有回中、没有拨到位而出现的失误也远比传统按键方式来的频繁。因此这套系统终究没能成为未来ACT游戏的标杆。

游戏的关卡设计和镜头非常具有港片风格。游戏中我们还能找到不少对李连杰以往的作品的致敬。例如在一场在毒气室与黑帮头目KWAN的打斗戏中，李连杰必须扯下对方的防毒面具为自己供氧，这一幕来自《Black Mask（黑侠）》；在某场戏中锁住一名罪犯脖子和腿的动作情景则来自《致命武器4》；游戏中有一对双胞胎功夫高手的名字分别为"飞"和"洪"，应该来自于《黄飞鸿》；仔细观察还能发现《龙之吻》、《致命罗密欧》、《致命摇篮》等经典影片的影子。如果玩家游戏通关还能得到李连杰在《黄飞鸿》和《精武英雄》中的造型皮肤。

在这张游戏收录的制作花絮中我们还能看到李连杰与游戏动作导演元奎对游戏制作的点评。李连杰在访谈中表示"15年前，我们还没有哪种可以捕捉人物如何打斗的游戏，不过我依然梦想着有一天当我变老时，变的60岁那么老时，我无法再做那些动作，却可以通过我的电脑资料库，我依然可以把我的脸结合入我的动作，我依然可以战斗。"元奎也对电视游戏可以便捷的实现许多传统影片摄制中难以实现的高难度动作和优秀创意大加赞许。



周润发

游戏名称 Stranglehold
发行时间 2007.11.22
对应平台 PalyStation 3 XBOX 360 PC

实际上将华裔动作明星搬上游戏舞台一直都是厂商乐此不彼的事情。继李小龙、李连杰、成龙之后，如今已是国际明星的周润发终于也有机会在游戏机上一展身手。

2007年Midway再次推出了以华裔动作明星为主角的TPS游戏《Stranglehold（勒颈）》，这款游戏改编自1992年由吴宇森执导、周润发主演的香港电影《Hard Boiled（辣手神探）》。游戏请到吴宇森亲自担任监制，参与故事情节、运镜与剪辑的制作。同时也请到周润发饰演游戏主角警探"Tequila"，除了与制作团队合作，将自己的身型样貌以3D绘图方式重现于游戏中之外，周润发还亲自担任主角的配音演出。



游戏采用高度改良版"Unreal Engine 3"3D游戏引擎与"Havok"物理仿真系统所制作，托次世代高机能之福，周润发的造型相当出色，虽尚不能称上完美，但还是把周润发独有的"笑的艺术"基本再现了出来，与某呆板的棒子脸立分高下。如今再回首1997年Digital Dance Mix Vol. 1中安室奈美惠的3D造型，实在令人感慨科技的高速发展。

游戏所经之处几乎都可以破坏，除了享受大规模破坏的快感外，玩家还可以自行"开拓"出一条信道在四散的残骸堆中穿梭前进，同时利用周遭地物来对付敌人，例如一枪轰下冷气机来砸伤敌人、轰翻招牌将敌人撞倒……等等。

游戏中还设计了时下流行的"Tequila Time（子弹时间）"系统，可以充分展现周润发腾身而起双枪齐发那种招牌式的慢动作，同时也让玩家有更多余裕来进行瞄准或者是闪避等行动。

《勒颈》充分展现了吴宇森式的暴力美学，除了令人闻风丧胆的双枪外，并加入许多特技场面。玩家不需要复杂的控制，就能轻易的在栏杆上奔跑、吊挂在吊灯上或飞扑到餐车上滑行，展现出周润发那一手神乎其技的枪法，重现电影中流畅刺激的动作枪战场面。这款游戏的评价不错，IGN给了8.1的高分。PS3玩家还可以选择同捆蓝光版《辣手神探》的特别版，非常有收藏价值。



迈克尔·杰克逊

对于 MJ 大神的任何介绍在这个地球上都是多余的，因此我们直接切入大神的游戏历程。



游戏名称 Ready 2 Rumble Boxing：Round 2
发行时间 1990.08.24
对应平台 ARC SEGA MD SEGA SMS

大神在游戏圈的代表作品，剧情，动作，造型，乃至必杀技都取材于大神同名音乐影片。大家都非常熟悉了。

本作是容易被人忽视的一款作品。《暴力拳击 2》是一款拿各界名人来恶搞的搞笑拳击游戏，而迈克尔 杰克逊在 2000 年受到游戏生产商 Midway 的邀请，在《暴力拳击 2》中扮演最终 BOSS。游戏中，迈克尔 杰克逊穿着他招牌式的军阀装登场，手上的拳击套换成了他在现实中喜欢戴的一幅手套，而和之前有杰克逊登场的游戏一样，他特有的“月球漫步”也出现在游戏中，当他击倒对方后，就会在拳台上展示“月球漫步”以示庆祝。

游戏名称：Space Channel 5 Part 2 发行时间 2000 对应平台 PS2 DC

玩家同样熟悉的一款作品，据说当年大神得知水口哲也正在开发音乐游戏《太空频道 5》之后，主动表示希望参与开发。水口哲也对于杰克逊想要参加游戏开发感到十分荣幸，因此特别在游戏中增加了一个角色——Space Michael。

此外，暴雪曾为《魔兽世界》中男性暗夜精灵引入了太空舞动作，这个舞步得到了大神本人的授权。而最新一款以 MJ 大神为主角的游戏正由 UBI 进行开发，同时对应微软和索尼的体感装置，相信不会令我们失望。

50 Cent

游戏名称 50 Cent：Bulletproof
发行时间 2005.11.17
对应平台 PalyStation2 Xbox



1999 年，哥伦比亚唱片公司签下了 Aka，在纽约北郊的一间简陋的音乐工作室里，他创作了 36 首歌但却反应平平。2000 年 4 月就在他皇后区的家门外，Aka 被歹徒连射 9 枪。在他侥幸复原后，哥伦比亚却炒了他鱿鱼。

熟悉欧美饶舌音乐的朋友应该对黑人饶舌歌手“50 Cent（50 美分）”比较了解。50 美分属于艺名，原名“亚卡 柯蒂斯 杰克逊（Aka Curtis Jack son）”，和大多数艺人幸福安定的生活环境不同，他出生于美国纽约市声名狼藉天堂与地狱共存的的皇后区。从小没有父亲，而母亲也在他十几岁时去世，由祖父祖母一手带大，在一个周围充满了毒品和暴力的的环境中成长。在这种环境下 Aka12 岁起就贩卖大麻，15 辍学当上皇后区毒窟的角头老大，19 岁时俨然成为毒枭之王和监狱常客，平均三个礼拜就被逮两次。

和大多数黑人一样，Aka 爱上了饶舌音乐，而已经在 2002 年中枪身亡的说唱前辈“Run DMC”大将 Jam Master Jay 看中了他的才华带他入行，助其一臂之力踏入职业说唱生涯。对饶舌乐的热爱也助其渐渐脱离了毒品世界。

在脱离哥伦比亚之后，50 美分遇到了他事业上的伯乐：饶舌乐护法级人物痞子阿姆和 D r.D re，在二人的提携下 Aka 签了一家新唱片公司 Shady Records。02 年首张个人专辑《Get Rich or Die Tryin'》直冲入冠军宝座并一下狂卖了 170 万张，此后一举成为唱音乐新世纪的最大暴发户。他的任何言行都成为了媒体推波助澜的素材，他本人也深谙此道，从此口无遮拦，一幅唯我独尊的态势挖苦各路说唱豪杰。如今的 50 Cent 已经成为不可一世的美国新偶像。

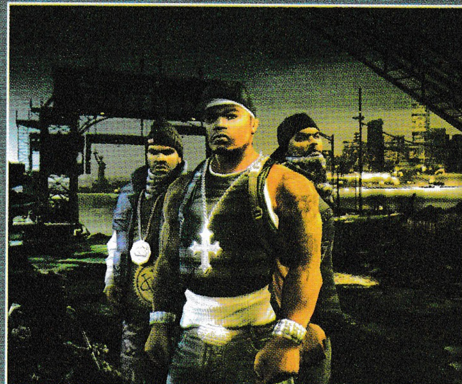
在 GDC2005 大会上，Vivendi Games 公司公布了枪战动作游戏《50Cent：Bulletproof（50 美分：防弹）》。故事本身是由执行制作人兼作家 Sopranos 和艾美奖获得者 Terry Winter 制作，之前他们与 50 Cent 为电影新片《Hustler's Ambition》的剧本已合作数月双方已非常了解，而游戏的故事发生在一个充满腐败、背叛、肮脏交易的纽约黑帮世界。玩家所扮演的 50Cent 本身将会挑战纽约最危险的毒品犯罪家族，揭开影响到国际范围的巨大阴谋。这实际上和 50Cent 当年四处作恶的经历非常相似，只不过这次 50Cent 不再是天杀的毒贩，而是向毒品宣战的正义使者，这或许也代表了 50Cent 对以往犯罪生涯的一种忏悔和补偿吧。

由于是说唱歌手参与制作的游戏，《防弹》当然少不了各种街头说唱乐。本作中收录了大量乐坛最热门艺人的作品，包括 50 Cent 本人以及说唱乐团“G Unit”的成员 Tony Yayo、Lloyd Banks、Young Buck 以及 Eminem 和 Dr. Dre 等，他们的形象也在游戏中出现扮演重要角色。

50 Cent 在本作的开发过程中投入了大量时间和精力，包括为主角配音，提供自己的形象以及音乐等。并且游戏的系统设计和剧情也有份参与，本作中还有一些由 50 Cent 为游戏专门创作的新歌曲。游戏中还特别设计了一个音乐制作室模式，玩家可以为原有音乐进行混音。虽然游戏充满了暴力场景以致不少媒体对其大加恶评，但最终还是取得了相当不错的成绩，销量超过了 100 万套。

2009 年 2 月 20 日，THQ 也开发了一款以 50 Cent 为主角的动作射击游戏《50 Cent，Blood on the Sand（血染黄沙）》。THQ 与推出《防弹》的 VivendiGames 公司联合制作针对高清平台，游戏采用了虚拟引擎 3。故事情节则一改前作黑暗写实的风格而是充满了黑色的暴力幽默，讲述了 50 美分在中东的某国开演唱会，但是举办方却赖帐不给付钱，于是将主办方暴打了一顿，虽然没有拿到演出的钱，但是拿到了一个镶满钻石的骨头，离开演出国家的时候却不幸遭到了伏击，头骨被抢。于是 50 美分就开始调查伏击者的身份，开始解开那个镶满钻石头骨的秘密。

游戏大幅加强了载具的运用，有的关卡中玩家可以驾驶悍马和直升机作战，玩家还能购买新武器和升级技能。游戏收录了 12 首 50 Cent 的热门歌曲，同样特别设计了一个音乐制作室模式，可以观赏包括《Much 2 Much》在内 9 支经典 MV。游戏的素质不错，IGN 给了 7.1 的理想分数。



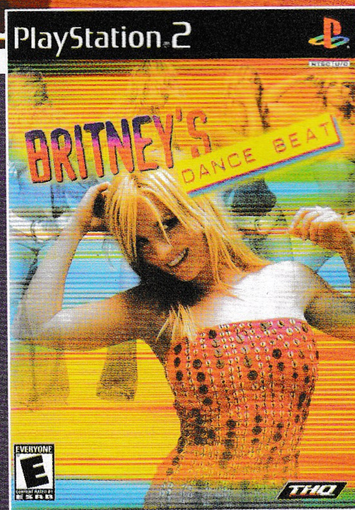
Britney

游戏名称 Britney's Dance Beat
发行时间 2002.09.26
对应平台 PalyStation2









在SCE的"《Music Visual Soft》系列"获得成功之后，美国THQ公司也推出了一款以当红偶像小甜甜布兰妮为主角的音乐游戏《Britney's Dance Beat》，这款游戏收录了小甜甜布兰妮热门舞曲以及MTV，玩家不但能欣赏小甜甜布兰妮的劲歌热舞，还能边配合节拍输入指令，让画面中玩家扮演的3D舞者跟着布兰妮的节拍跳舞，玩法跟PS曾经推出的《对战热舞》(Bust A Groove)很相似。不管是小甜甜布兰妮的歌迷，还是喜欢音乐游戏的玩家，都应该注意这款音乐游戏。

游戏收录了包括她1999年推出的成名曲《BABY ONE MORE TIME》在内的5首歌曲，数量虽少，但在游戏中获得的分数可以用来解开很多隐藏要素。除了一些布兰妮的后台及工作影像外，还有观看演唱会的模式。由于同样采用了360全景摄影技术，玩家可以自己操作镜头的转向与缩放，颇具现场感。对于布兰尼的FANS来说，这款游戏有相当的观赏性和收藏价值。

李秉宪

游戏名称 Lost Planet
发行时间 2006.12.21
对应平台 PalyStation3 XBOX360 PC



除了盛产偶像的日本之外，亚洲的其他国家也有不少和游戏结下不解之缘的アイドル。1970年出生于韩国首尔的李秉宪就是其中一位。李秉宪，生来拥有一副充满大韩民族特色的脸庞，被誉为韩国最完美男人（根据他们的审美观）。李大师不仅在韩国拿遍了所有电视相关的奖项，在邻国日本也拥有为数不少的拥趸。

随着《IRIS》在日本热播，李秉宪在当地的人气也直线上升，而他在《IRIS》中与金泰熙上演的浪漫爱情戏更是让众多女性观众成为了李秉宪的粉丝。而就在今年5月13日日本某电视台播出的特别节目中，李秉宪从权相宇、宋承宪、元彬、张东健等众多韩流明星中脱颖而出，当选为了最受30岁以上日本女性喜爱的韩流明星。

随着李大师的人气飙升，一向爱玩明星代言的CAPCOM又蠢蠢欲动了。自从启用金城武代言《鬼武者》尝到甜头后，CAPCOM无时不刻想要重复辉煌。进入次世代之后，CAPCOM开始重视包括韩国在内的日本以外的市场开发，而金大少的代言费却是水涨船高，此时要想再找到一个可以在日韩范围内都有广泛影响力的代言人似乎也只有李大师莫属。经过一番沟通，李秉宪成为日本游戏史上首位韩籍游戏代言人。

满心欢喜的CAPCOM原本等着李大师能带来日美韩全面开花的收益，岂料这次打错了如意算盘。李秉宪毕竟不是李逍遥，虽然他在日本人气不低，却是个不折不扣的"师奶杀手"。他在日本的核心FANS大都是30岁以上的家庭妇女，而《Lost Planet》却是一款面向欧美市场的动作射击游戏。很显然，热衷于健身机的普通家庭妇女犯不着为了追星而特意去购入X360和《Lost Planet》，而作为主流用户的欧美热血玩家更是对野鸡没名草鞋没号的李秉宪嗤之以鼻不屑一顾。至于《Lost Planet》韩版的销量更是无法考证。尽管《Lost Planet》的总销量超过100万套，但李大师的献身在玩家圈中似乎连个波纹都没有激起更不要说引起话题，李大师的游戏地位顿时陷入了爷爷不爱姥姥不疼的尴尬境地。在《Lost Planet2》中CAPCOM果断无视了关于李秉宪的所有戏份，可以说李大师想重返游戏圈已经是遥遥无期了。

其他

除了以上这些"アイドル"以外，还有参与过《武刃街》制作的日本视觉系艺人GACKT，在《极品飞车 无间风云》中扮演女特工的MaggieQ，以及在《Final Fantasy X-2》中载歌载舞的幸田来未，这些艺人和游戏大家都很熟悉，就不再浪费笔墨了。

后记

其实我在提笔写下这篇专题时还是有所犹豫的，因为之前描写知名艺人与游戏关系的稿件已经太多太多。斟酌再三，我将主题定在了那些"以实际形象参与游戏过程"的艺人，而那些单纯为游戏献唱，配音，广告宣传，提供作品原型或者仅仅是热爱游戏的艺人就不再是主体对象了。当然，布袋寅泰算是打个擦边球，因为他的那首MV正好收录在游戏开场动画之前，而甄子丹尽管完全没有出现在游戏软件当中，但他负责了整个《鬼武者3》的动作设计，因此将他作为特例相信不会有人反对。对于专题的内容，重点分析艺人参与该游戏制作的原因，艺人在该游戏制作过程中的地位，以及该游戏如何体现艺人特色这些方面。对于新时代玩家不甚熟悉的老牌艺人和游戏详细介绍，而大家熟悉的就尽量简略。如此各有侧重不致本文沦为一盘毫无营养的网络大杂烩。还希望各位读者可以支持。

面对来势汹汹的各种宅物，身为 OTAKU 的你是否想过它们如何而来又诞生于何处？来自日本的动漫周边为何有如此大的魅力，本期“动漫园”就让我们走进那些知名动漫周边厂商的本社，探访 OTAKU 文化诞生的世界。

文 九兵卫　美编 anubis

走进日本动漫周边公司

探访 OTAKU 文化诞生的世界

株式会社コスパ/COSPA Inc.

本社所在地	东京都涩谷区代々木 4-33-10 トーシンビル B1F				
设立	1995 年 5 月	业种	纤维制品		
事业内容	衣料及杂货企划、制造				
社长	松永芳幸	从业员工数	25 人	营业额	35 亿日元



▲ COSPA 会社门口的自助式前台。


■ COSPA 本社坐落在繁华的涩谷，这里也是整个东京最吸引年轻人的流行文化中心。

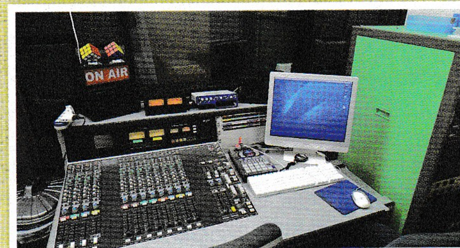
COSPA

只要有动漫迷的地方就一定会有 Cosplay，COS 文化是年轻人展现个人爱好的特殊方式，也是同好们相互交流与沟通的平台。每年在日本都会各种大大小小的 Cosplay 聚会，除了大量民间组织的同人活动，更为专业的商业性质活动也不在少数。1995 年，当时刚创立不久的动漫周边会社 Broccoli 发起一项名为 COSPA（“Cosplay Party”的简写）的大型企划，策划者松永芳幸（现任 COSPA 社长）敏锐的嗅觉让他意识到愈发火热的 Cosplay 文化中潜藏的巨大商机。同年，株式会社“コスチュームパラダイス”成立，1998 年 2 月年，社名正式改为略称“コスパ（COSPA）”，语源来自“COntents COmmunication Service PArtner)”。





■"音泉"的大部分广播节目便是在这间小小的录音棚里完成的。



关于母会社 Broccoli

COSPA 的母会社 Broccoli（ブロッコリー）成立于 1994 年，是一家营业额 95 亿日元的上市公司，主要经营范围为游戏、动漫以及各种 ACG 周边商品。著名的日本动漫连锁量贩店"Gamers"便是由 Broccoli 创立，另外一家连锁店"Animate"也与其有业务合作关系。



■会社内部的展示架上摆着近期比较热门的商品。



■COSPA 为员工提供的休息区内有冰箱、饮水器、咖啡机等日常用品，充满人性化。



▲各种动漫服装的设计是 COSPA 最主要的业务。

COSPA 的领域

如今在全球各地的 OTAKU 中都极具人气的 COSPA，早已不是只售卖 Cosplay 服装用品的小公司，而成为了一家生产设计各种动漫周边的大型会社，其商品包括各种动漫主题的服装、丝绸制品、手办、玩具等等。除了售贩业务，COSPA 每年也会组织各种与 ACG 相关的大型企划的商业推广。

COSPA 的足迹遍及日本，涩谷、秋叶原、名古屋、大阪、福冈等地均有大型分店，甚至在台湾与香港等地也能找 COSPA 的店铺。当然，这些还远远不是 COSPA 所涉及的全部领域，著名的 ACG 周边量贩店"GEE！ STORE"、Cosplay 女仆咖啡连锁店"CURE MAID CAFE！"以及日本最大的动漫网络广播电台"音泉"等等，都属于 COSPA 的名下。





▼二次元 COSPA 的看板和这样一个面目狰狞的怪兽放在一起，不知有何用意。（笑）

COSPA 的品牌战略

2005 年，由于旗下商品设计领域过多且存在资源重合，COSPA 将业务范围重新划分为六个品牌分别经营，不同品牌的 LOGO 以及商品内容都有不小区别，不过顾客还是很容易混淆。

COSPA	动漫角色服装、杂货
COSPATIO	Cosplay 服装、道具
COSPA LOViT	视觉系偶像、乐团周边商品、玩具商品
TRAn TRIp	面向团体的简易换装用品
二次元 COSPA	各类萌系周边、FANS 向商品
RESINYA！	手办、Doll 及其配件

COSPA 在中国

不管是在日本还是在亚洲的其他地方，我们总是很容易见到 COSPA 的踪影。即使在中国，来自 COSPA 的原版商品也经常会出现在动漫玩具店的货架上，这和 COSPA 贴近平民的价格定位以及宽松的代理协议是密不可分的。相比同样进入中国各大城市的优衣库，COSPA 的动漫主题服装和类与款式更丰富，这是因为原作的授权等级不同于前者，尽管为此也会带来一定程度的成本上升。

有限会社グッドスマイルカンパニー/Good Smile Company

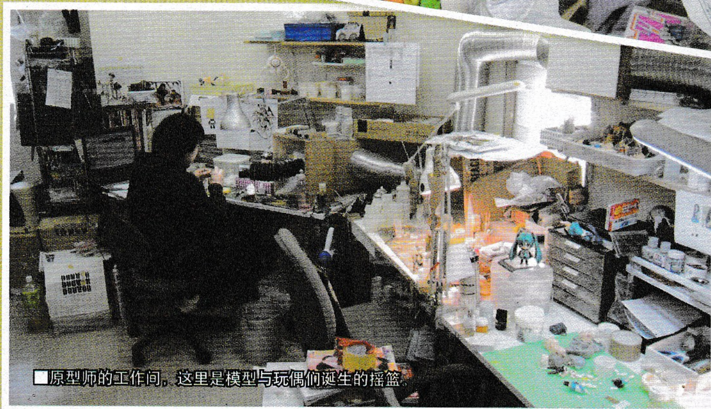
本社所在地	千叶县松户市本町 14-2 松户第一生命ビルディング 2F		
设立	2001 年 5 月	业种	玩具制品
事业内容	玩具、模型的企划、制作与贩卖；影像、音乐、活动的企划与制作；照相撮影、广告、包装设计制作；艺人经纪人业务		
社长	安艺贵范	从业员工数	38 人



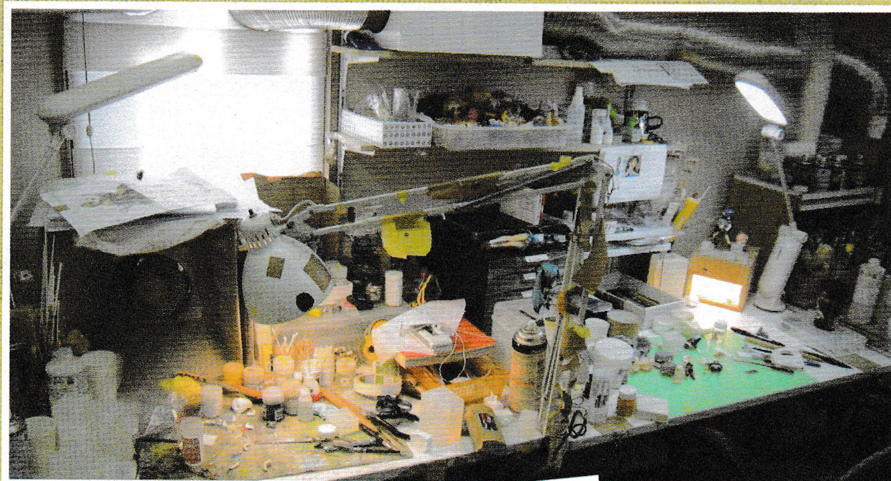
Good Smile Company

ACG 周边少不了模型与手办，而这其中最易于收藏、最吸引 OTAKU 视线当数形形色色美少女 PVC。寿屋、万代、海洋堂这些老牌玩具厂商似乎已经跟不上时代的步伐，一个全新 PVC 模型品牌渐渐进入阿宅们的视野，那就是——Good Smile Company，简称 GSC。诞生于 2001 年的 GSC 只用了几年时间便在模型市场牢牢站稳脚跟，创造了庞大且独特的产品线。GSC 的飞速崛起来自于技艺精湛的原型师，紧跟流行的题材以及适中的价位。每一款新推出模型在进化中不断寻求变化，哪怕牺牲上市时间也要保证成品质量，GSC 的企业文化总是会给人留下深刻的印象。

与 COSPA 的经营策略相同的是，GSC 也没有将发展领域局限于模型之内。除了和其他游戏、动画厂商共同举办各种 ACG 的相关活动，GSC 也有自己独特的企划，近期在业界大红大紫的“黑岩射手”就是其中最成功的例子。从模型衍生出动画，再由动画推动模型的销售，如此点面具到的销售方式，着实令人佩服。



■原型师的工作间，这里是模型与玩偶们诞生的摇篮



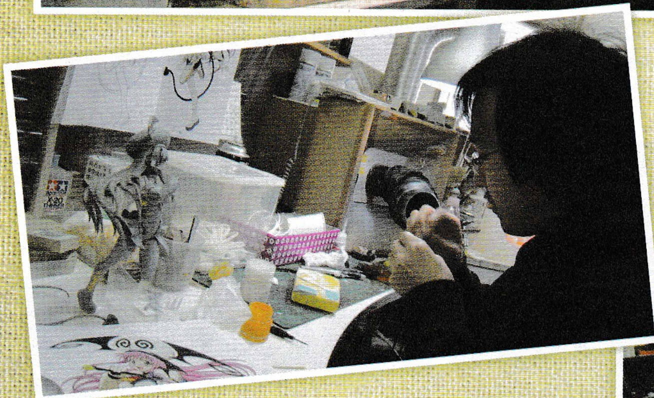
▲各种工具堆满了工作台，一道道工序非常复杂。



■这里是用来给白模喷涂上色的地方

粘土与 Figma

美少女 PVC 并非 GSC 一家在做，动画与游戏的原作授权也不会给 GSC 半点优惠，所以若是做不出与众不同的东西当然很难在激烈的竞争中立足，于是 GSC 在 2006 年创造了一个全新的模型概念——粘土（Nendoroid）。所谓“粘土”，指的是一种 Q 版 3 头身的 SD 角色模型，虽然个头仅有 10 公分左右，但粘土的造型走的是彻头彻尾的可爱路线，而且表情与动作可以自由更换，因此可玩度比普通 PVC 高出很多，对于喜欢 DIY 以及摄影的玩家而言，粘土玩偶更是不可多得宝贝。至于另一个品牌 Figma（小比例的可动 PVC），同样也是近年人气极高的一种非常适合把玩的模型，由 Max Factory 设计并开发，GSC 负责销售与推广。



◀每个原型师都是能工巧匠，任何一个细节都很考验耐心。

▼这里是 GSC 普通员工的办公区域。





■将 2D 的原画如实还原成 3D 的模型，这是一项不可思议的工作。



◀很难想象数以千计的美少女PVC手办就是出自这样一间小小的办公室，企业的运营效率实在是令人叹为观止。

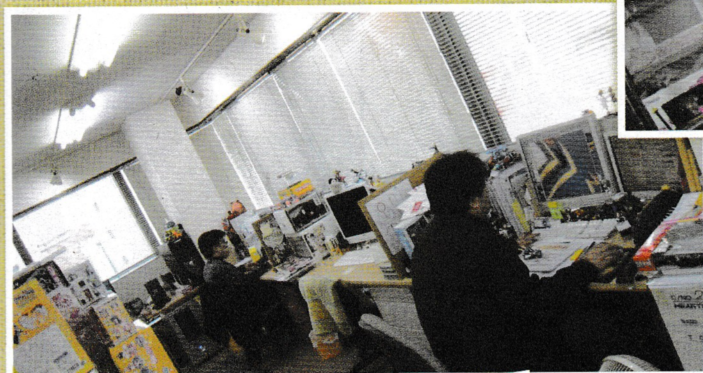


GSC×Max Factory×Alter

刚刚接触PVC美少女模型的人经常会把GSC、Max Factory、Alter三家公司混淆，这并不难怪。不仅在商品种类上，这三家会社定位非常重合，他们彼此间的业务合作也甚为紧密，就像是同舟共济的一家人：Max Factory辈分最老，除了定期推出主流作品，设计以Figma为主的可动模型是它的职责；GSC为中坚力量，既要承担粘土玩偶的生产与销售，同时也会代理其他两家发售的部分商品，共同分享营销资源；Alter成立最晚，虽然产品的种类有限且推出速度慢，但Alter的定位更偏向高端，品质与价格都相对比较高。



■GSC的保管室存放着大量的PVC手办，员工只要有需要便可以随意取用。





▲办公室的各处缝隙都挤满了模型与手办……



■初音的系列粘土是GSC这两年最畅销、最成功的产品。



▲GSC的接待室就像是展览馆一样陈列着各种模型，令人眼花缭乱。



■这里是GSC位于六本木的巨大货仓，里面堆放着数以千计的模型将运往世界各地。

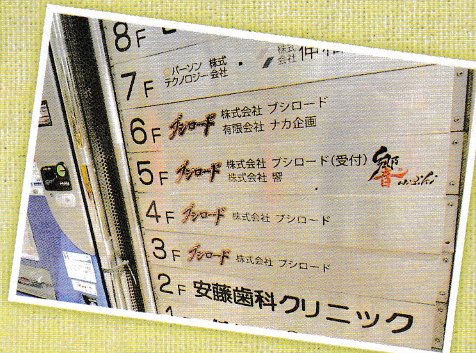
其他业务领域

大部分人都不知道，主打模型和玩具的GSC还经营着一家名为“WHOOPEE”的艺人事务所，只是签约艺人不多，参与活动也很少，所以很少被提及。



ブシロード

2007 年，创建 Broccoli 的木谷高明辞去社长的职务，以自己曾经担任策划的娱乐作品《热风海陆ブシロード》为名成立了一家叫做“ブシロード”（Bushiroad）的新公司。卡片游戏、交换式卡片以及动漫周边商品的贩卖是ブシロード的主要业务，同时他们也进行电脑游戏的开发与销售。虽然ブシロード的业务范围仅限于日本国内，在中国的知名度并不高，但由于和各大动画与游戏公司合作关系良好，我们还是经常能在荧幕中看见“ブシロード”这个熟悉的 LOGO。



株式会社ブシロード /Bushiroad

本社所在地	东京都中野区东中野 4–6–2 和兴东中野ビル 6F				
设立	2007 年 5 月	业种	其他制品		
事业内容	卡片游戏的开发、游戏软件开发、动漫角色周边商品的开发、贩卖				
社长	木谷高明	从业员工数	35 名	资本金	9950 万日元


□ブシロード本社共有 4 层，每一层的走道内都贴满了各种海报。


▲走道的尽头是“BOSS”的房间。


□将贴纸与胸章粘合在一起。


□印有各种胸章图案的塑封贴纸。

一间小小的工作室内，两名员工正在制作动漫主题的胸章，整个过程非常简单，并且不需要消耗太多的人力。


▲用机器压制后即可成型。


▶各式各样的可爱胸章就这样诞生啦！



▲"响 -HibIKI-"的录音间位于ブシロード本社 5F。



■ブシロード在日文中的发音源自"武士 Road"，即为"武士道"，不过这和动漫周边倒是没什么关系。



响 -HibIKI-

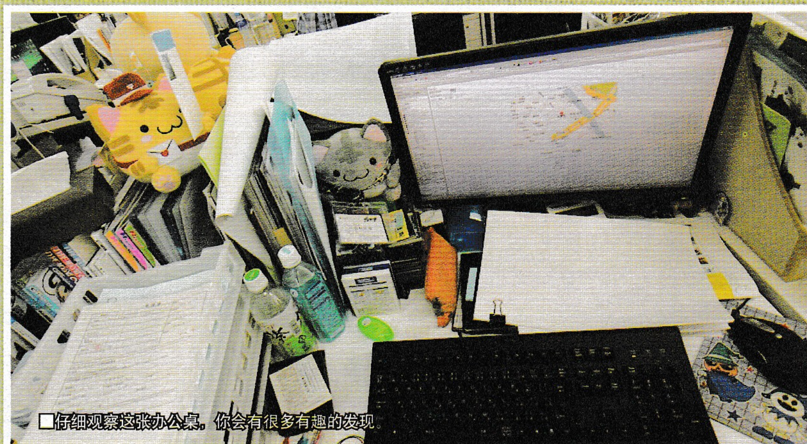
网络广播电台是动漫作品的一个重要延伸，通常由主役声优与制作人嘉宾共同完成，是宣传作品本身与获取观众建议的绝佳平台。除了前面提到的 COSPA 旗下的"音泉"，另一个人气极高的网络电台就是由ブシロード经营的"响 -HibIKI-"，对声优和卡片游戏有爱的人，不妨来这里找找有无喜欢的节目。



■这个陈列架上摆放的是各种宣传品的资料……以及各种粘土人偶。



■办公桌旁放着这样的靠枕，实在很治愈。



■仔细观察这张办公桌，你会有很多有趣的发现。



■《侦探学园》是ブシロード最近重点推广的一部动漫作品。



■网络电台后期处理的工作间。



■走在ブシロード的办公室内，相信大多数OTAKU都会感到热血沸腾吧。

株式会社ホビ-ジャパン/HobbyJAPAN CO.,Ltd

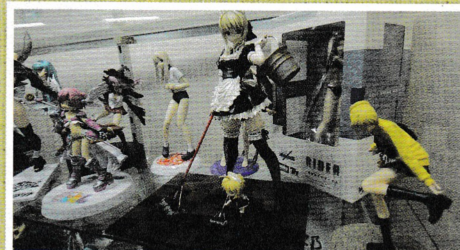
本社所在地	东京都涩谷区代々木二丁目15番8号				
设立	1969年9月	业种	其他制品		
事业内容	书籍、杂志的编辑与发行；玩具、游戏的开发与进口贩卖				
社长	松下大介	从业员工数	130名	资本金	2000万日元

Hobby Japan

玩模型的人或许都知道《月刊Hobby Japan》这本杂志，它的本社Hobby Japan旗下不仅有多本以模型为主的ACG期刊杂志，还经营着包括HJ文库、卡片游戏、模型销售在内的多个不同领域。Hobby Japan最新的企划是为了纪念创社40周年的作品《百花缭乱》，模型、小说以及动画的推广已全面展开，来势汹汹。

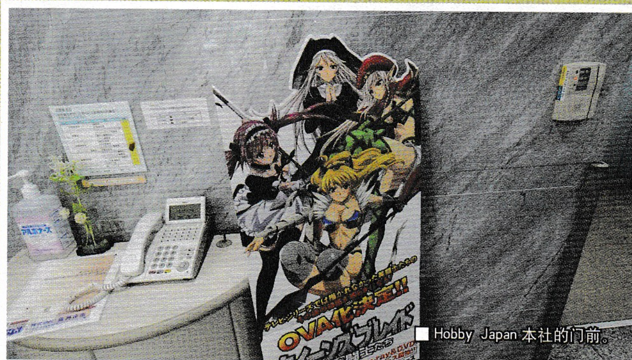


■《女皇之刃》是Hobby Japan投入大量精力的作品，从模型到动画都不遗余力地进行了推广与宣传。





出于一些保密限制，《Hobby Japan》的编辑部内部禁止拍摄，不免令人稍稍有些遗憾。



■Hobby Japan本社的门前。





■Hobby Japan的下一个企划，正是时下人气正旺的《百花缭乱》



■介绍模型的杂志社会陈列如此多的模型并不足为奇。



■期刊杂志以及各种文库小说才是Hobby Japan的本行。





■印有美少女的“萌酒”——当然是不能用来喝的。(笑)

株式会社ニトロプラス /NITRO+ Co.,Ltd.

本社所在地	东京都千代田区外神田 3 丁目 1 番 16 号				
设立	2000 年 6 月	业种	情报、通信业		
事业内容	软件开发、PC 游戏制作等；活动企划与运营				
社长	小坂崇气	从业员工数	35 人	资本金	1000 万日元

Nitro+

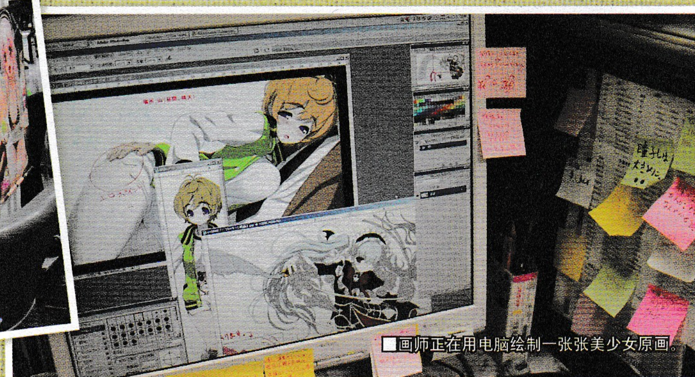
Nitro+ 是一家老牌电脑游戏厂商，除了开发面向日本市场的电脑游戏软件，Nitro+ 也承接各种角色设定的工作。隶属于 Nitro+ 的众多知名剧本家与原画师是该社的竞争力所在，以小说《Fate/Zero》闻名的虚渊玄便在 Nitro+ 担任制作指挥。此外，Nitro+ 与另一家电脑游戏制作会社 5pb. 的关系也很不错，两家经常展开各种合作。


■在这样的办公桌上工作，“压力”一定很大。




■办公室太小了，堆放各种资料的书架让这里更像是一个充满宝贝仓库。


■与其说这里是会社的办公室，倒不如说这里是 OTAKU 们的工作间。


■画师正在用电脑绘制一张张美少女原画。

游戏评台 GAMER CRITICISM

雷电：受众指信息传播的接收者，游戏玩家就是游戏的受众，除了少数所有人通吃的神奇游戏之外，一款作品是否能获得成功首先要找准自己的受众，根据受众的需求调整游戏的方方面面设定，才能在如今纷乱的业界站稳脚跟。比如《口袋妖怪》和《辐射》，虽然都是RPG，但是受众面截然不同，虽然不排除世界上存在那么一小群人既是宠物小精灵的忠实朋友，又是废土之上的末世生存专家……所以你不好将比卡丘带到莫哈韦沙漠，也不好将爆头断肢的传统套在可爱的宠物身上，保持自己的韵味，并呈现风格化的极致，必然深得人心，比如最新的《星之卡比》就是很好的例子。

美味迷人的“西班牙海鲜杂烩”

恶魔城 暗影之王

Castlevania:Lords of Shadow

机种 PS3/360 厂商 Konami 类型 动作 发售日 2010年10月5日



如果你喜欢美食，并且对西班牙有所了解，那么你一定听说过“西班牙海鲜杂烩”这道西餐中颇有代表性的佳肴。这种用鲜虾、鱿鱼、西班牙香肠、海虹贝、蟹腿等等，配以洋葱、蒜蓉、番茄酱、鸡肉、藏红花等焖制而成的“杂烩”，清香四溢、颜色诱人，堪称西餐中一绝。能实地去西班牙品尝一番自是幸事，不过即便不能，我们也不难想象——这么多好吃的东西放在一起，怎么也不至于难吃到哪里去。

这次由西班牙制作组Mercury Steam Entertainment和小岛组协力为我们带来的《恶魔城 暗影之王》就是一席如同“西班牙海鲜杂烩”一般的盛宴。游戏公布伊始，明眼的不明眼的人大都能看出来这是一款跟风的抄袭借鉴之作。于是纷纷表示失望，加之确认本作外包给西班牙某小组，更是平添了对这款游戏的冷漠。直到今年E3前后公布了几段实机游戏视频，才让不少“无党派人士”重燃期待。再到TGS之后，游戏的全貌渐渐浮现，人们才多少放下心来。本作拥有现世代主机一流的画面表现（除帧数问题外）和美术实力，关卡中解谜设计在3D动作游戏中属于上乘，游戏动作性方面真可谓是吸收了太多同类作品的精华：《战神》、《鬼泣》、《忍龙》、《鬼武者》、《波斯王子》、《神秘海域》等等，除了这些叫得上名字的，还有很多本身已经“创意杂交”成功的作品，就很难一一举出了。音乐和故事方面，这款游戏同样拥有上流的水准。下面我们来细细品评一番。

音画表现

尽管很多人都认同画面并不是电子游戏的一切，游戏性才是关键。然而充满魅力的画面总能成为吸引玩家眼球的最佳手段，画面好也往往是一款游戏成功的必要条件之一。总不会有人抱怨“这游戏真好玩，就是画面太好了，遗憾。”吧？本作在画面上出现了有意思的妥协——牺牲帧数，保证了质量。游戏的美术水平非常高，建模以及贴图技术水平也是一流，只是在运行中总是无法优化，以至于出现掉帧非常严重的情况。这说到底也是技术的缺陷，可以说除了帧数问题，本作是一款画面非常好的游戏。夕阳下的废墟、风雪中通往恶魔城的山脊小径、中世纪庭院、古典大气的古堡室内装潢，等等美景证明了制作组的美术实力是超一流的。音乐部分采用了古典而大气的风格，很适合游戏背景。不确定本作的成本有多少，但是从游戏的级别看，这个水平的音乐真是物超所值了。遗憾的是，整个游戏的曲风缺乏变化，与山根老师比虽然貌似大气，却少了一些灵性。





游戏性

这三个字总是那么见仁见智。本作稍有“个性”的系统就是光暗两套魔法了，从形式上说这其实也是老掉牙的设定，但是本作的特别之处在于把生命值补充、对敌伤害的数值循环加入了可以掌控的通货——“黄魂”，玩家可以自己选择黄魂补充至哪一方。与此同时，生命值补充以及伤害加大的效果都是体现在角色实际攻击中，这样一来就带来了风险。加之黄魂的出现也是战场中的奖励效果，可以说整体循环中即自由又充满风险，一切都由玩家掌控。这个设定个人觉得是本作最出彩的系统。至于武器技能、攻击方式、格挡奖励、升级系统，等等要素的的确确模仿得彻底，不过还是那句话：把一堆好吃的东西放在一起，怎么也不至于难吃到哪里去。有些玩家对游戏的“伤害判定提前”和“敌人受伤害无硬直”两点表示非常不满。其实敌人无硬直动作的游戏倒是很多，尤其是欧美厂商的作品，打击感往往来自音效，敌人一般不会有硬直。“伤害判定提前”就确实比较少见了，善意的理解恐怕是为了提高游戏难度吧——怪一出手，你想躲早已来不及鸟。尤其是对巨大BOSS战时尤为明显，想躲过敌人的“泰山压顶”冲击波往往要提前不少时间起跳，导致很不合情理。同样道理体现在格挡上，本作中“瞬间格挡”系统非常重要，很多时候是战斗的核心。然而玩家却要过很久才能适应“提前挡”的奇怪节奏，实在匪夷所思。除此些缺点外，诸如“技能实用度低”“关卡内挑战难度不一”等等，个人觉得也是见仁见智的，毕竟游戏存在不同难度，玩家本身的情况也不尽相同。

品牌影响

应该说这次的“西班牙海鲜杂烩”是美味的，同时也是缺乏经验的。诸如“解谜的提示系统糟糕”之类的批评不绝于耳。严重的模仿也让人从感觉上很难服气。不过个人觉得这倒不是对品牌影响最大的，最大的在于——大部分《恶魔城》玩家不承认这是一款《恶魔城》游戏了，这是遗憾的。我想被本作的成功之处吸引的新玩家，绝对不会多于因为不像《恶魔城》而失望而归的老玩家。尽管没多少人能说清楚到底什么是“恶魔城味”。这款游戏从目前看续作是大有希望。但愿本作能开辟出一条3D《恶魔城》之路，同时也留出一条路给2D《恶魔城》，至少让一群人有个盼头。

最后，本作虽然流程长度厚道，但剧情方面，上不至于让人落泪，下不至于让人吐一显示器，只能说将将及格。本着不剧透的原则也不再赘述了。

有爱度 ❤❤❤❤ 点评人 奈落

安慰时刻 当走在通往恶魔城的山脊之上的时候，美丽至极的画面让我觉得多年的“恶魔城情节”得到了安慰。

幸运的是，至少不是狗尾续貂之作

大神传 小小的太阳

大神传 ～小さき太阳～

机种 NDS 厂商 Capcom 类型 动作 发售日 2010年9月30日

4年前，叫好不叫座的《大神》以惨痛的销售成绩给了踌躇满志的神谷英树和四叶草工作室当头一棒，转年3月，业绩持续低迷的四叶草在Capcom的干涉下解散清盘，创建之初确立下的“摆脱经营层面的束缚，更自由地制作游戏”的理念在无情的商业利益面前化为一纸空谈。而神谷英树也干脆从Capcom卷包走人，对于喜欢《大神》的游戏玩家们来说，这部作品本应已经和四叶草一起被埋进了回忆的坟墓中，仅仅是留作美好的回忆亦可。但谁能想到，4年之后Capcom居然把这部当初的“失败作品”翻出来炒冷饭，让众多死忠不由得仰天高呼“四叶草你真是白死了”……当然，此时的神谷已是靠着世嘉的坚挺后台借由《猎天使魔女》稳坐白金制作人的宝座，对于前东家的“鞭尸”行径纵有不耻，也顶多只能是在推特上表表态、说说风凉话而已，让他回去重新执掌《大神》续作显然不现实，况且Capcom从一开始也不打算做出赶超《大神》品质的续作，他们的目的很明确，以NDS平台做低成本开发、以死忠玩家为主要客户群体、在现有故事背景下开辟出新的主角并为继续推出续作做好准备。

《大神传 小小的太阳》是一款优缺点都相当明显的续作，首先来说缺点：如果说前作是充分发挥了PS2的机能将日式和风之美以画卷的形式呈现于玩家眼前的话，那么在NDS豆腐块大小的屏幕上能将这种艺术美还原到什么程度大家也是心知肚明的了。当然这还并不是最严重的症结所在，一款动作游戏最忌讳的莫过于僵硬的操作手感，这在没有类比摇杆的NDS上简直堪比噩梦，你经常会发现自己无法准确跑向目标，但每当你企图调整前进方向时却总是会过犹不及。另外游戏莫名其妙的视角转换和掉帧都令玩家感到眼晕头大，玩不了多一会儿双眼就会产生疲劳不适感。游戏的收集要素与前作相比要减少了不少，而且相关提示也不多，想要在不参考攻略的前提下完成药师村的兴建任务几乎是不可能的。至于优点，首当其冲就是剧情，尽管故事的主角不再是天照大神，但却通过“穿越”这一形势将三代人物的剧情串在了一起，最后不但玩了一把煽情，还为续作埋下更多伏笔，一下子便吊足了粉丝的胃口，下一作想不买账？恐怕很难。游戏中各个关卡的设计尽显新意，随着不同属性的同伴加入，解谜的方法也会有所改变，从而巧妙地避免了重复感。此外，全部萌化的角色和平易近人的战斗难度也让本作吸引到了不少Light User向的女性玩家，或许今后的《大神传》续作将会与神谷英树当初的创作初衷越走越远，但换个角度来看，却是令作品的生命力得到了进一步的传承，或许并不是一件坏事。



有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 八重樱

催泪时刻 在游戏的大部分时间里，九郎的存在总是为了增添喜感与笑料，也正是因此，他最后所选择的自我牺牲才会令玩家备感心痛。当迎来大团圆的结局之时，九郎的幸福又在何方呢？

一首哀战士们的默示录

光环 致远星

Halo: Reach

机种 X360 厂商 Microsoft 类型 主视角射击 发售日 2010年9月14日

悲剧的意义

悲壮的基调配合大气的场景，这已经超越了一个游戏的范畴，你体验的是一首壮阔史诗。不用错综复杂的剧情编织，你只有一个简单的任务——为保卫家园而战。你所扮演的是一个普通战士，不是拯救人类的英雄，而是为人类战斗到最后一刻的超级战士。正像游戏中所说的那样：“超级战士在战斗中是不会死亡的，他只是在战斗中暂时消失而已”，虽然你的身躯会随着时间的推移慢慢融入致远星的风尘之中，但你的灵魂与勇气却永远伴随着我们。一个传奇英雄、一段令人感慨的回忆，这就是《光环 致远星》给我们所带来的震撼。

玩家亲眼见证了NOBLE小队的覆灭，虽然我们从开始游戏时就知道这注定是一场悲剧，但我们却依然继续下去，每一个人的牺牲都不会白费，在游戏最后的通关画面中，人类发现了光环，而NOBLE小队的每一个人却依然长留人心，让玩家恨不得马上换上《光环3》为其报仇雪恨。



深邃与大气的场景

这是该系列的一个特点所在，在本作中，Bungie Software小组几乎把这点发挥到了极致，每一个场景总有几个镜头让人流连忘返，其身临其境的效果犹如亲眼观看一场动作大片一般。玩家在游戏时可以真真切切地感受到战争的气氛，而不是简单的走走巷子，清理清理敌人那么简单。而且在过场演算中，几个镜头的把握恰到好处，更突显了游戏的凝重气氛，把“大气”与“深邃”互相融合得极为精妙。另外值得一提的是，游戏中对于几个重要角色的处理也非常到位，有种战死沙场，马革裹尸而还的寓意。

整体素质再进化

相较于前作，本作画面上的进化是显而易见的，另外各种新武器一应俱全，又新增加了全新的几个技能背包，让战斗更充满策略性。而且游戏在关卡设计上又是一次重要的改进，加入了全新的宇宙战，不仅吸引了玩家的眼球，也把开阔的场景延伸至了浩瀚无垠的宇宙。虽然只有短短的一关，但足以起到让玩家眼前一亮的感觉，通关单机后玩家还可以继续在枪林弹雨模式中书写新的篇章。另一个大幅进化的部分就是多人对战与FORGE模式，FORGE模式让游戏的开放性更上一层楼，编辑出自己觉得最满意的地图，随后和好友一同厮杀，不用被万年不变的几张地图所束缚，即使一个小小的改变，也能让你体验到新的乐趣。

书写传奇

顾名思义，“传奇”是系列的一个重要词汇，不仅贯穿于剧情，更是游戏难度上的体现。想打通传奇难度的话还是要费很大力气的，传奇难度下的主要守则便是“破甲爆头”，而由于武器的限制，玩家打起来会非常累。杀掉一个普通精英就要耗时许久，何况游戏后期出现的大批各色精英。相比“《使命召唤》系列”的老兵难度，传奇难度有时着实让人抓狂。当然更难的还不止这些，游戏中还可以自定义骷髅标志，让敌人变得更为强悍，当然这些设定还是推荐在联机的情况下使用……

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 脆薯条

神奇时刻 当乔治把超级战士从敌战舰上扔下去的时候，这一刻我们的主角灵魂附体，他飞过浩瀚的宇宙，穿过致远星的大气层，然后重重的摔在了致远星的岩石上，他完成了高达都无法完成的伟大壮举，而且只是跛了一只脚而已……

一种游戏，一种心情，一种生存

辐射 新维加斯

Fallout: New Vegas

机种 PS3/X360 厂商 Bethesda 类型 动作角色扮演 发售日 2010 年 10 月 19 日



黑岛小组（Black Isle Studios）在美式角色扮演游戏历史上画出最浓重的一笔，简单地说，你如果是一个美式 RPG 爱好者但是没玩过黑岛的美式 RPG 就相当于一个平台动作游戏爱好者没玩过《超级马里奥》一样尴尬。不过用不着特地去翻找曾经的 PC 游戏，既然《辐射 新维加斯》是原黑岛成员组成的"后黑岛"小组的作品，那么就先玩玩这款新作吧！

情理之中，意料之外

当初《辐射 3》发售的那段时间，也就是两年前的这个月份，我就非常矛盾，一方面害怕时隔十年新生的系列新作会毁了原作的精神，让"Fallout"这个高高在上的名字在游戏历史里拖上本可以避免的歪曲影子。美版限定版比普通版先到货，高价收入（比平稳后的港版限定贵一倍以上），日夜奋战……

在所写的一篇关于《辐射 3》文章中的前言里这样写到——"Bethesda 用最先进的图形技术以 3D 画面重新描绘出后启示录风格的废土，将第一人称视角射击系统与传统的美式角色扮演要素完美融合在一起，这是'《辐射》系列'的凤凰涅磐，这是家用机玩家一直梦想尝试的那种开放式角色扮演游戏。"即便写出这样的评语，心中还是有一些难以开口的隐隐阵痛，比如很多 NPC 无法杀死，任务不够自由，还有那个为废土人民提供纯净水这样过于美好的伟大故事……毕竟曾经创造出《辐射》前两作的黑岛早已不再，能将之还原成这种程度已经值得感激。后来，得知黑曜石工作室（Obsidian Entertainment）从 Bethesda 手中接过新作《新维加斯》开发权，心中又抱有一丝希望，因为黑曜石的 CEO 是前黑岛创始人费格斯·厄克特（Feargus Urquhart），克里斯·阿韦洛内（Chris Avellone）等多名著名制作人都源自曾经的黑岛小组，尽管如此，在拿到《新维加斯》之前并没有《辐射 3》之前那么坐立难安，毕竟新作完全使用《辐射 3》引擎并基本继承其系统框架的大体感觉已经确定，不管是视角、射击还是菜单，表面的那些东西都已经不那么新鲜，加上继续沿用 2006 年《上古卷轴 IV》的 Gamebryo 引擎表现的画面已经无法让人感受到第一眼的惊艳，而内核的那些深奥东西，不玩上十几小时很难尝到滋味。不过上手 5 分钟之后，我就大叫了出来："Gecko！"然后认定这对于我来说是一款真正的"神作"，它将勾起我无限的回忆。（Gecko 是《辐射 2》中经典的蜥蜴怪，《辐射 3》中没有出现。）

选择与结果的力量

《辐射》的剧情是看点，莫哈韦沙漠是本作的舞台，上面有着大大小小的多个势力。代表莫哈韦废土中心的新维加斯本地居民的赌场大道（The Strip）；战后重组政府的新加州军 NCR，凭借军事力量占领了莫哈韦废土最重要的资源——胡佛大坝；崇尚暴力的凯撒军团（Caesar's Legion）制度严明，争夺一切资源，但是凯撒也能讲出他如此行事的道理，这无情的废土就是适者生存之地，他们将军队驻扎在胡佛大坝边，积攒兵力，等待展开全面进攻一举夺下大坝之良机。凯撒军团是一切势力的敌人，但是最大的对手是 NCR，赌场势力则显得更被动，但是赌场大道的 Mr. House 握有自己的最高筹码——白金筹码（其中的秘密还是等您实际到游戏中再亲手揭开吧），你是一个被偶然选中的普通送货人，但是被人劫持，丢掉的正是至关生死的白金筹码，于是被卷入势力的争斗之中。

根据玩家的选择，会产生不同的流程和结果，而且并非选 A 就是 A 结局，选 B 就是 B 结局，人物、势力之间真正存在相互嵌入的关系，玩家就像真真正正活在一个社会中，游戏中期，当你可以在心中勾勒出整个莫哈韦沙漠废土上的势力、关系网并混得小有名声之后，你就可以在各个相互对立又在某些方面有所联系的势力之间周旋，左右逢源；你也可以认准一个道理，跟随一个势力，相信他们的政策和世界观，视其他敌对势力为宿敌；你也可以假借各势力之势，表面为其工作，实际在私底下打自己的小算盘；当然，你也可以完全不管他人的意见，凭借自己的力量将一切势力铲除，成为废土上真正的霸主。

这看起来分道扬镳的选择之所以能够顺利在游戏中合情合理的展开，都是靠"名声"（Reputation）这个系统实现的，玩家所扮演的角色在每个势力都有分开的名声，做支持他们的行动就会得到该势力的美誉，而反势力的行动自然得到恶名，美名和恶名都有一个暗藏的百分比作为衡量度，根据两者的比例，你会有一个名声头衔：你也许在他们眼中是无名小卒；活跃的你也许是他们的偶像抑或仇敌；还有比如"心软的魔鬼"和"黑暗英雄"这样的非常微妙的头衔，你的存在对他们有一些好处，也有一些潜在的危险。然后该势力根据你的名声会做出不同的举动，如果交情较浅，可能只能领到一些无足轻重的任务，不会涉及到势力核心的秘密。如果深得信任，那么势力的领导人会亲自接见你，将关系到势力未来的重大任务交给你，这样你能了解更多的机密信息，要知道在废土上，黑白善恶没有如光与影般的明确分界，在物资贫乏生存岌岌可危的环境下，



要得到就要失去，人性的选择成为你要面对的首要问题，某个势力的不断壮大，必然会影响到其他势力的生存，而作为将一切串在一起的玩家角色，则显得更加重要，也更加左右为难，没有十全十美所有人皆大欢喜的结果，权衡利弊，通过自己的选择影响各个势力的未来，这就是《新维加斯》的精彩之处，这也是《辐射 3》未能达到的精神高度，曾经的《辐射 2》的高度。

战斗系统

作为一款角色扮演游戏，游戏本身的战斗系统结合了即时的主视角射击和 RPG 的全部要素，相对于《辐射 3》全面进化的全新近战系统是一大看点，武器可以增加组装配件，调整后的系统也更加平衡，潜行、近战、远程和“说服派”（大部分困难的战斗都可以靠主角一张嘴说服完成）。另外，很多《辐射》前两作的经典武器在本作中的回归让老玩家高兴。

新加入的“Hardcore”（核心模式）中玩家将真正体验到废土上生存的艰辛，进食、饮水和休息将直接关系到玩家的状态，使用药品只能让生命值徐徐恢复、更难的肢体治疗手段和同伴死亡给玩家全新的体验。

漫长的旅程

莫哈韦废土之上可以探索的内容太多太多。完全不顾支线，做出一个选择，进行一条主线到通关也要二十几个小时，而二、三、四周目时不同的选择更是会让这二十个小时的大部分时间都似乎在做完全不同的事情。主线之外：70 多个支线任务，大部分都和一个主线任务规模相当；90 多个自由任务，处理各个势力的各种事件，帮助废土上形形色色的人；几百个收集要素，包括物品合成、特殊瓶盖、特殊卡牌、技能书、雪球等等，散落在细节入微的废土之上，让人一旦进入便无法自拔。

有爱度 ♥♥♥♥♥ **点评人** 雷电

无言时刻 Freeside 地区看到一群小孩子拿着木棒叫喊着追着一只变异老鼠满街跑，我也便跟着孩子们追着玩。追了一会儿我觉得无趣便停下，还小小地使坏想结束小孩子的游戏，一枪打爆了老鼠的脑袋，结果看到这几个孩子立刻围住倒在地上的老鼠，然后耳边传来咀嚼的声音……对于他们是生存，对于我是游戏。

系列的全新起点

口袋妖怪 黑·白

ポケットモンスター - ブラック / ホワイト

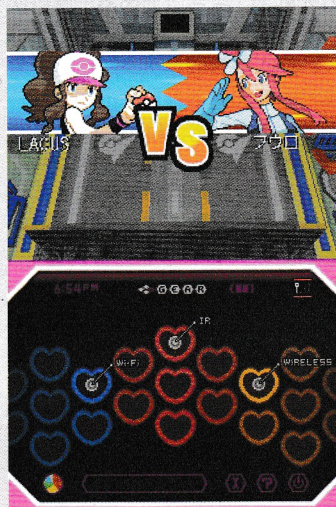
机种 NDS **厂商** Nintendo **类型** 角色扮演 **发售日** 2010 年 9 月 18 日

只要对电视游戏界有一定了解的人，想必都听说过《口袋妖怪》或《宠物小精灵》的大名，即使你没玩过原作游戏，也会因为网络上铺天盖地的讨论和热播了数十年的动画而对其有一定的了解。回想当年，不知有多少人的童年是那只黄色小老鼠的陪伴下度过的。如今，《口袋妖怪》在不知不觉中已进入第五世代，关于本作的素质也不用本人多说什么，其首周 255 万的销量就足以证明一切。

精心设计的流程

“收集、育成、交换、对战”一直是构成《口袋妖怪》的四大要素，而最被人津津乐道的莫过于游戏的战斗系统，有句话说得好——“与人斗，其乐无穷”，对战时的不确定因素与环环相扣的战术让《口袋妖怪》征服了大量玩家。在以往作品中，通关只是让玩家熟悉精灵属性相克、战术安排的教程而已，在通关后游戏才算真正开始。因此之前的作品在通关过程中发生的战斗都非常简单，即使是最终试炼的四天王和联盟冠军，玩家也只要利用等级强压对方就能轻松制胜。而制作小组在本作中加入两大新要素，使单机模式的难度大幅度强化。其一是增加了“等级限制”，在游戏中玩家如果使用精灵的等级高于对手，得到的经验值会相应减少，该要素的引入使练级变得非常困难，如果不是耗费大量时间去特意练级，在正常流程中很难出现等级强压对手的情况；其二则是在单机流程中 NPC 训练师的 AI 提升，《黑·白》中出现的训练师不再像之前作品一样，只会一味使用同一种类型的精灵战斗（道馆战除外），而是会使用不同属性的精灵搭配出相互克制的队伍等待主角的挑战，在流程后期出现的精英训练师还会使用“嗑药”战术，使战斗难度激增。

关于难度提升，最明显的一点莫过于游戏的第一个道馆，此馆主是分别使用草系、火系和水系精灵的三兄弟，他们会根据玩家选择初始精灵的属性而派出能克制玩家的馆主和玩家战斗，如果使用等级和对手差不多的初始精灵硬碰硬是肯定没有胜算的，此时玩家就面临两种选择——第一种方法是在路边的草丛中蹂躏一些低等级的野生精灵把初始精灵的等级提升上去，再利用等级强压对手。不过因为“等级限制”因素存在，玩家往往要打败 20 只以上的精灵才能提升一级，因此这种方法效率非常低。而第二种方法则是前往三阳市右边的“梦境之地”，从 NPC 那里取得一只克制馆主精灵的猴子，使用这只猴子玩家可以轻松打败馆主取得徽章。可以说制作小组这样安排很好地让玩家认识到属性相克和战术的重要性，这种改变让玩家初期就要考虑队伍的配置问题，比如第一只精灵是火系的话（火系精灵被水系克制），第二只精灵就最好选择能克制水系的草系或电系，这样在遇到敌人使用水系精灵的时候才不会打的毫无还手之力，只有做到队伍中的六只精灵能应付大部分场面，才能让你在称霸精灵联盟的旅途中畅通无阻。





▲充分利用 NDSI 的摄像头功能和双屏后诞生的新要素“视频对话”，最大支持四名玩家同时视频聊天。

丰富的联机模式

回想起洛克的初中时代，那时班上有 GBC 的同学不下 5 个，在体育课和下课时间最常做的事情就是各自从书包中拿出一跟联机线，一起联机玩游戏，在众多游戏中最受欢迎的莫过于《金·银》。如今，随着生活水平的提高，虽然人们生活过的越来越舒适，但能一起游戏的朋友却越来越少，而本作非常贴心的引入多种联网模式，力图让生活在大都市的人们也能体验到联机的快乐。除了继承之前作品中出现过的无线联机、WIFI 模式和红外线联机外，游戏还新增了类似《勇者斗恶龙 IX》中的“擦肩系统”和全新的“梦世界”两大功能，当玩家开启搜索模式后，如果附近有可以联机的其他玩家，系统将会自动识别该玩家，此功能不仅免去了玩家自己寻找联机对象的过程，还能让玩家在游戏时结交到新朋友。而“梦世界”系统就比较特殊，该系统是本作新加入的功能——PGL（Pokemon Global Link）中最重要的卖点，只要玩家把剧情发展到能进入梦世界后，利用游戏的特殊机能可以把精灵传送到 PC 端，之后就可以在 PC 上进行梦世界的冒险了。在梦世界中玩家可以获得一些在正常游戏中无法取得的珍贵精灵，由于这些精灵的特性和性格都与众不同，使用的战术自然也和正常游戏中获得的精灵不一样，利用这些精灵可以在对战中把对手打个措手不及，从而抢占先机。除了和其他玩家交流外，在梦世界中玩家还可以种植果实，经过一番培育后果实便可以带到现实世界中，只是传送过程略显麻烦，希望这种情况在今后能得到改善。

有爱度 ♥♥♥♥♥ **点评人** 洛克

崩溃时刻 当游戏进入二周目后敌人的实力得到飞跃性提升，特别是可以重复挑战的四天王，使用的精灵数量不仅从四只增加到六只，平均等级也提升到 Lv.70 左右（一周目时平均等级在 Lv.55 左右），对手强大的实力着实让洛克心寒，只能灰溜溜地跑去练级……

充满喜感的地狱之行

丧尸围城 2

Dead Rising 2

机种 PS3/X360 厂商 Capcom 类型 动作 发售日 2010 年 9 月 24 日





《丧尸围城》是 Capcom 在 X360 平台上早期的代表作。《丧尸围城》和《侍道》、《如龙》等作差不多，可以看成是日式沙箱游戏，虽然规模比《GTA》之流小了不少，但是趣味性一定也不逊色。《丧尸围城》推出之际，X360 远未如今天这般大红大紫，亚洲玩家尤其对其心存怀疑，但实际玩到游戏之后无不被其精妙的设计所震惊。《丧尸围城》和《战争机器》一样，是 X360 早期为数不多的需要机器满负荷运算的游戏，因此搞红了不少人的机器，但很少看到有玩家对此抱怨，其人气之高可见一般。

《丧尸围城 2》作为系列时隔 4 年之后推出的续作，受到玩家关注是很正常的。不过本作直到两年前才正式传出续作消息，这已经让玩家大感不解，而本作交由加拿大的蓝堡工作室开发，更是让人有些摸不着头脑。而游戏的实际品质，虽然没有让人失望，但也没有让人继续眼前一亮，这个结果对于一款成功作品的续作来说，不能算是失败，但对于一款开发了 4 年的续作来说，这绝对算不上是成功。

为何说 2 代不成功？让我们首先来看看技术方面的情况。1 代之所以能够大卖，很关键的一点就是画面。1 代做出了当时游戏史上前所未有的同屏人数，使得游戏标题“丧尸围城”名副其实，从而吸引了大量对丧尸游戏情有独钟的美国玩家。2 代的画面比 1 代要好，但不仔细比较的话根本看不出来，至于同屏人数，估计也没几个人会去认真数，所以从画面来说，2 代首先就没有给玩家留下好印象。而读盘方面 2 代简直毫无进步，X360 版即使安装到硬盘，读盘时间依然很杯具。个人不能理解的是，为何庞大的中央大道完全无需读盘，而其他区域即使是一个赌场就要读盘？更令人发指的是，本作在存档读档时也会出现较长的等待时间，这种情况简直闻所未闻，初次游戏时还以为死机了。综合以上因素，可以认为本作在技术方面的进步并不大。

接下来看看游戏内容。2 代的游戏内容相当丰富，不过这都得归功于 1 代的优秀，很多脍炙人口的要素如调果汁、换装、杂志等等，都是 1 代就有的。和 1 代相比，游戏仅是新增了组合武器，还去掉了照相模式，要不是还有在线模式，本作在游戏内容方面就是一进一退。如果要深究的话，本作的隐藏要素还不如 1 代多，1 代还有洛克炮等搞笑要素，而 2 代的隐藏要素只有几件无关痛痒的衣服。当然不可否认的是，2 代的地图比 1 代要大不少，因此尽管两作的游戏内容相当，但肯定还是 2 代的分量要充实一些。

再来看看 2 代新增的在线模式。2 代的在线模式分为两种，第一种是在线合作通关，这个模式其实就是双打过剧情，剧情进展由 1P 而定，双打时如果一方阵亡的话，另一方可以用食物将其救活。这个模式无疑是相当受欢迎的，但实际游戏时除了好友主动邀请之外，玩家并不能主动选择加入谁的进度，这使得这个模式看上去赶工痕迹严重。第二种是 TIR，这个模式是 4 人制的竞赛模式，每场有 4 局比赛。这个模式其实就是 9 种迷你游戏大对抗，每场从中随机选择 4 场。应该说这个模式还是比较欢乐的，对网络的要求也不高。不过该模式的最大问题就是和游戏本身关系不大，仅仅只是关系到成就、几件衣服以及金钱。而且 9 种迷你游戏数量还是少了点儿，又不能自由选择，打上十来场就会厌倦了。如果硬要给 2 代的在线模式打个分的话，我想 7 分是比较合适的。

综上所述，2 代和 1 代相比，进步确实不大。正如前所述，以 4 年时间这个标准来看，出现这个结果确实不应该。从游戏攻略本以及国外媒体透露的消息来看，本作一开始的确是由蓝堡全权开发，但 2009 年初蓝堡做出的半成品经 Capcom 评估后认为吸引力不足，因此紧急推翻全部重做。2009 年 E3，稻船敬二以 H1N1 型流感为由拒绝去美国参加 E3 展，同时也禁止《丧尸围城 2》出展，其幕后原因就是如此。由于当时距离 1 代发售已有 3 年时间，为赶在 2010 年上市，Capcom 不得不决定推翻蓝堡之前的一些想法，以 1 代加强版为目标加快开发进度，而此举的最终结果就导致了如今的 2 代是这样的品质。

从很多年前开始，在玩家中就流传着这样一句话：Capcom 游戏系列的第二作必属精品。虽然《鬼泣 2》狠狠地推翻了这个定理，但纵观 Capcom 的游戏史，这句话在 95% 的时候仍然是有效的。《丧尸围城 2》算不上精品，但算得上是一个好玩的游戏，没有给这个系列抹黑。我个人虽然觉得 2 代没什么进步，但还是相当喜爱这个游戏的。对于没有玩过 1 代的玩家来说就更不用说了，这绝对是一个不容错过的佳作。其实写这篇文章时还准备了一大篇关于 Capcom 近年来战略的分析，但随着昨日稻船敬二的辞职宣言，这一切都不重要了。本人目前拿齐了 2 代共三作的全成就（《丧尸围城 2》、《丧尸围城 2 CASE 0》和《丧尸围城 2 CASE 0》日版），强烈期待新作《丧尸围城 2 CASE WEST》的出现，这作可是两作主人公连袂出演的哦！



有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 纱迦

爽快时刻 1 代里弱不禁风的幸存者，在本作中摇身一变成为你的最佳打手——前提是你给他一把机枪。带上 8 个机枪护卫，任何 BOSS 都能轻松秒杀。当黑社会老大的感觉真好啊！

用真正的次世代火影成就理想的忍道

火影忍者 疾风传 终极忍者风暴 2

Naruto Shippuden: Ultimate Ninja Storm 2

机种 PS3/X360 厂商 NBGI 类型 动作 发售日 2010 年 10 月 21 日

自己接触《火影》比较晚，2008 年底才见识了热血激（基?）情的终末之谷大战，不过也正是因为这个契机，才会对当时推出不久的《火影忍者 终极忍者风暴》（以下简称《火影风暴》）产生了浓厚的兴趣。《火影风暴》全球媒体平均 76 分的评价在普遍素质稀烂的动漫电影改编游戏中可算是鹤立鸡群，（注：国外的评分标准比较严格，70 分以上已经算是 GOOD 了）作为 NBGI 罕见的 PS3 独占作品，本作令人惊喜，开发方 CC2 在几年前已经显示出其对于次世代画面的适应性和驾驭能力，顶级的卡通渲染技术让人印象深刻，对于游戏内容丰富度的理解也明显高于其他获得《火影》授权的游戏开发商，其单人模式 20 小时的内容含金量十足。在第 13 届日本媒体艺术节上，《火影风暴》是惟一获得娱乐部门优秀奖的游戏作品，而 85 万的全球销量在同类游戏中也值得夸耀。

39 分改变世界?

作为续作，《火影风暴 2》的优秀是可以预见的，在看过几段 PV 宣传之后我也深信选择跨平台发展的本作会有理所当然的进化和超越，不过日本主流媒体《FAMI 通》的 39 分超高评价（满分为 40 分）还是我和众多火影迷始料未及的，为此“准满分火影”也成为了金秋十月非常热门的一个话题。由于《FAMI 通》满分频率越来越高，厂商买分的传言也一直存在，所以有一种“只有 39 分游戏才是改变业界的神作”的说法，虽说个人并不赞同这种观点，但很显然，《火影风暴 2》和《大神》、《生化 4》、《FF X Ⅲ》等 39 分前辈相比还未在一个量级上，这个有点草率的评分恰恰成了一些从 PS2 时代就接触 CC2 火影游戏的老玩家发泄不满的导火索。

我们不能将这样的高分归结于资金注入或是日本媒体的地方保护主义，这或许是评论界自身的局限所致。游戏开始的第 1 个小时就有两场精彩绝伦的战斗，我爱罗与迪达拉的空中追逐战还用一种非常出人意料的手法去表现，而闪回的运用又给原作粉丝以极强的共鸣感。打高分需要评论者的冲动，而这些在游戏一开始便集中呈现的新颖设计也促成了这种冲动。

东西抉择

尽管有想为本作扛旗的意愿，可我并不指望日本的 39 分会改变世界对于《火影风暴 2》的看法。不过和前作几乎相同的全球媒体平均分，说实在的是有点偏低了，无论是横向还是纵向的比较，2 代比 1 代强是不争的事实，可从数据上却看不出这一点，这又是为什么呢?

答案其实很简单，我们所引用的评分数据说白了还是欧美媒体占了绝大多数，他们非常自然地表现出欧美游戏人的好恶与评判标准，部分媒体会差异化对待文化特征比较明显的日式游戏，他们所认同的东方文化必须是经过加工和妥协的，不能理解或适应之处就会成为减分的理由。在这一点上，《火影风暴 2》做得就没有前作那么“圆滑”，其单机部分大量套用传统日式 RPG 的模式，至于前作偏 GTA 的游戏方式已基本摒弃，好在没有踩地雷式的战斗，不然可能更得罪欧美游评人。就自由度而言，现在的这种方式的确弱于前作，但这只是表面现象，就说分支任务吧，30 个的数量肯定比前作少得多，但一个诅咒人偶的任务就贯穿于游戏整个流程，与同伴们通信、提升好感度直至特殊的友好事件，也相当于一个庞大的分支任务，再加上上百个称号的收集，让单机内容比前作多出了近一半，而这一切并没有通过五花八门的迷你游戏和基础探索去刻意拉长。



不少日本厂商以西进、西化为潮流，拼命迎合欧美玩家的口味，但东施效颦的失败之举已是屡见不鲜。CC2 能在这一点上有清醒的认识，根据题材与自身特点去制作更贴近日本乃至亚洲玩家游戏习惯的作品，可以说是难能可贵的。话又说回来了，欧美评分虽未提升，但也没降低啊，说明这种和风浓郁的作品哪怕得不到最公正的评价，但也未必会为西方玩家所排斥，因此我依然看好本作在商业上取得不亚于前作的成功。

理想的忍道

毫无疑问，大魄力的主线战斗是《火影风暴 2》最值得称道的地方，以高度浓缩、设计出众的 QTE 对原作名场面 120% 地进行还原，其感染力是不言而喻的。除了闪回的娴熟运用，像鸣人与佐助再会之战中的时空切换，宇智波兄弟的决战、自来也 VS 六道佩恩的剧情战斗对《战神》与《FF Ⅶ 危机之源》的致敬，都可以为玩家提供很好的情绪宣泄，也为动漫改编游戏在剧情表现手法创造出现象级的新手段。

有公认的优势，《火影风暴 2》也有被集中炮轰的缺陷。原先制作精良的奥义被“无情”地缩减到了与忍术相当的长度，引来不少玩家的不满，但将其简单归罪于“偷懒”其实是不公平的，考虑到系列首次加入网战，如果不能有效控制奥义的纯表演长度，会严重影响对战节奏，而且数倍于前作的 BOSS 战 QTE 也算是对奥义缩短的一种补偿。其后，网战平衡性又成为遭抱怨的主要对象，以我的亲身体验来说，乱斗型动作游戏的特征决定了它很难拥有正统格斗游戏的系统严谨性，角色强弱的问题也更突出一些，但胜负除了角色性能，经验与战术运用更具决定性，就算是系统精深的《街霸 Ⅳ》，还不是隆、沙盖特满天飞?鸣人、佐助、四代目、迪达拉等角色使用率高一些无可厚非。倒是网络延迟的问题 NBGI 就一直没解决好，总算得益于火影游戏的简单操作，一两格信号也还能随便打打，只要对强势角色不是束手无策的状态，有一些应对经验，而胜负心也不是那么重的话，忍术对战的乐趣还是能够体会得到的。

或许你和鸣人一样，有着自己的忍道，对于游戏的个性化需求，让游戏系统的稳定与相对单一性不可能满足每一个玩家，这也是满分与高分游戏受到越来越多质疑的一大原因，而且这个时代有更多渠道方便地发出这些质疑的声音，同时各种声音嘈杂交汇也会影响自身的判断。请记住，只要能够相信最初的感觉并有所坚持的话，就能在日渐成熟的次世代中成就品味游戏的理想之道。





有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 胜负师

痛快时刻 迪达拉是公认的网战大赖角，超强的远程能力无论是否有网络延迟，都可以用无脑的攻击占据主动，经验不足的玩家面对小迪只有咬牙、跺脚、拍大腿的份。好在我网战初期偶遇一位用傀儡师的高手，我便故意用迪达拉试探，偷学了用飞行道具和远程援护角色进行压制的方法，之后再遇到“赖皮迪”就从未输过，其中两次把对手逼得拔网线，一次满血完胜，第 50 场的胜利也是以绝对优势赢下一个和我同级别的迪达拉，实在是大快人心!

更多选择，更多欢笑，尽在毛线卡比！

星之卡比 毛线史诗

毛糸のカービィ

机种 Wii 厂商 Nintendo 类型 动作 发售日 2010 年 10 月 14 日



打通《星之卡比 毛线史诗》之后，我在兴奋之余将聊天工具的签名档替换成了"《星之卡比 毛线史诗》，创意满满的神作"，没想到却遭到一些"《卡比》系列"老玩家频频丢来抗议炸弹，他们给出的理由大多是《毛线史诗》取消了卡比的吸收变身系统，失去了原有的精髓；游戏没有 GAME OVER 的设定，大大降低了难度和挑战乐趣；横版过关的游戏方式将玩家圈定在了已经设计好的路线之中，仿佛是被捆住了手脚失去了自由般不舒服；结论：纵使有着令人眼前一亮的卡通风格画面和动听的配乐，也依然难以遮掩本作平庸的现实。我对这些批评并不想草草加以否定，首先对于《星之卡比》这个有着近 20 年历史的长篇系列而言，粉丝们对它所抱有的情感是相当复杂矛盾的，他们当然希望能不断地在新作中看到一些令人耳目一新的新元素加入来维持住活力，却又不肯去面对改头换面的变革，毕竟为喜欢的游戏所投入的情感已经融入了这部作品的每一处细节中，角色、场面、系统、音乐，任何一个偏离粉丝预期期待的改动都会招致非言，已经快要被淹没在口水中的"《恶魔城》系列"就是个最好的例子，《星之卡比》也不会例外。

对于樱井政博来说，继续走老路并非不可以，以卡比在全世界的人气来衡量，纵使他不对系统做出任何改变，哪怕只是去搞个某代的复刻，都能大卖特卖一番，但这并不是卡比之父想要的。突破传统的瓶颈、赋予卡比一个崭新的开始，才是避免经典系列走入死胡同的惟一途径，这次赌注可能会失败，但绝对有一试的价值。他将希望寄托在了脱胎换骨的《星之卡比 毛线史诗》的身上，而销售量也证明了，这次的赌注至少是没有失败。

在场景方面，《星之卡比 毛线史诗》与《小小大星球》有着类似之处，《小小大星球》像是个由玩具拼凑起来的卡通世界，而《星之卡比 毛线史诗》则是在毛线和不织布组成的童话场景中展开冒险。玩家仿佛是回到了童年，正在翻阅一本隐藏着许多小惊喜的儿童画册，只需要玩上十分钟，就会被游戏中所展现出来的创意深深吸引，这种创意并不是仅停留在游戏画面或是系统上，而是融入在游戏的每一处细节当中，哪怕是一个新关卡的开启方式都会让玩家为之惊叹，会心甘情愿地拜倒在制作小组的奇思妙想之下。由于没有死亡设定，使得玩家能以更为轻松的心态来享受作品本身所带来的乐趣，所以即便是不擅长动作游戏的人，也再也不用为着跳不过一个沟壑而愤怒地摔手柄。长久以来，我们似乎陷入了"被游戏玩"的怪圈之中，游戏佳作就一定要有深邃庞大的故事设定、恢弘壮阔的背景音乐、繁冗复杂的战斗系统，殊不知这一切让本已被学业事业搞得疲惫不堪的内心又负上了新的枷锁。樱井政博和他的制作小组却用一款重生后的《星之卡比》为所有玩家搭建起了治愈心灵的绿洲，证明简单快乐才是电子游戏的真谛所在，你又有什么理由去拒绝接受它呢？

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 八重樱

感动时刻 用毛线缝好小熊布偶身上的裂缝后，原本哭泣的小熊便会面露笑容，我也不由自主跟着笑出了声……

另一个萨姆斯，另一个《银河战士》

银河战士 另一个 M

Metroid: Other M

机种 Wii 厂商 Nintendo 类型 动作 发售日 2010 年 9 月 2 日

全新玩法

通过和 NINJA 组的合作，本作的变化可以用"翻天覆地"来形容。在游戏过程中玩家可以看到该小组旗下的知名动作游戏《忍者龙剑传》的影子，"攀墙跳"、"瞬间回避"等动作要素的引入使游戏的 2D 部分变得异常精彩。在《银河战士》之前的作品中，玩家同时面对的敌人最多不会超过 3 个，虽然这些敌人的个体能力普遍较高，但只要玩家愿意，完全可以针对怪物的弱点慢慢的寻找机会逐个击破。而在本作中，由于"瞬间回避"（敌人快要攻击到你的一瞬间按十字键，可以自动躲开敌人的攻击）这个新要素的加入，使同屏出现的敌人数增加不少，游戏的所有场景都分布大量敌人，且不说动辄超过 10 只以上的杂兵战。从游戏中期开始，玩家经常要同时面对 2 头以上的精英怪，玩家只有看准时机利用"瞬间回避"才能保证自己的安全，这种"《忍龙》"似的战斗方式使玩家在游戏中能够保持一种紧张感。



3D 狙击模式则有点类似前作《银河战士 Prime 3》的玩法，在游戏中玩家只要把手柄对准屏幕就能进入第一人称视角的狙击模式，在该模式下玩家可以通过移动手柄来瞄准敌人，除了用来解谜和锁定一些隐身的敌人外，还能使用导弹针对敌人的弱点部位进行重点打击。不过该模式也有一个致命的缺点——那就是在激烈的战斗中玩家很难适应从第三人称到第一人称视角转换，特别在敌人攻击欲望较高的 HARD 模式下，如果没把握好时机就转换视角，很容易在瞄准过程中白挨几下敌人的攻击，在一些同时面对多个敌人的场景中这种不能快速瞄准到敌人的问题就更加明显，如果续作还是保持本作的玩法，能加入自动瞄准机能的话相信会好很多。

大幅加强的剧情要素

在《银河战士》之前的作品中，剧情一直是最薄弱的部分，通常只有在游戏前期和后期会发生少量剧情，来告诉玩家本作的故事大纲。而在本作中剧情所占比例被提高不少，游戏全程都穿插着大量过场动画。通过主角萨姆斯所在小队的视角，向玩家讲述一段因为人类自身的贪婪、愚昧和无知而最终酿造的悲剧性故事，使玩家深入了解萨姆斯的过去。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 洛克

郁闷时刻 相信大部分玩家都被"大家来找渣"卡过，此部分几乎不会给玩家提示，加上一些目标隐藏的非常深（比如前期寻找小动物的探索中，目标隐藏在左边的草丛中），如果一直找不到关键点在哪的话，真会让人郁闷的想摔手柄。

一款值得反复去品味细节的好游戏
征服
Vanquish

机种 PS3/X360 厂商 Platinum Games 类型 动作射击 发售日 2010年10月19日



杰出的"三上"风格

《征服》是好游戏，一款值得反复去品味细节的好游戏。

游戏发售前放出的试玩版第一弹，我就打了二十多遍，因为这样快节奏的战斗实在让人着迷了，而且不仅仅是打枪，诸如翻滚、冲刺、近身攻击、AR模式等要素都有着各自的性能，因为有过热这项设定的存在，"超能力"滥用的情况被很好地避免，特别是在高难度的限制下，如何将它们合理运用到激烈的枪战中是关键。正式版到手后发现游戏中还有不少惊喜，震撼人心的战斗比比皆是，几场BOSS战的设定气势宏大、精彩纷呈，其中又属最终战表现最为明显，音乐与场景的搭配完美，给人以誓死一战的感觉。

缜密、创意、细节，这是三上游戏的关键词，《征服》就完全包含了以上三点。

首先从难度上来看，每个难度下的各种设定都会有变化——敌人表现的提升、角色能力的限制、武器等级的调整等等，正是因为这些变化，才促使玩家不断思考新战术、不断尝试新方法。自动瞄准难度，即使站在大马路上敌人开三枪也有两枪打不到你；简单难度，你必须要自己来瞄准了；普通难度，游戏才算是真正开始，因为只有在这个难度，你才会去留心敌人的种类、招式、特点；困难难度，必须对各种一击必杀的提示音效产生下意识的反应；神难度，武器不能再升级，过热的声音就是游戏的第二背景音乐。一个难度对应一种战略打法，每个难度都有不同的战斗体验。

挑战模式是为热爱挑战的玩家们准备的，强力的敌兵配置与多样的战斗场景激起了玩家不断刷新成绩的欲望。大量一击必杀的存在增加了偶然性，造成了战斗拖得越久越有可能遭遇不测的状况，因此速战速决应是玩家追求的主题，但混乱的战场又不允许玩家轻易地冲出掩体，这就要求玩家在速度与稳定中找到一个平衡点，挑战开始前根据场地内放置的武器与敌人出现的兵种、先后、地点分析局势至关重要。即使是这样，通过挑战六依然需要那么一点运气，当然前提是玩家的技术已经无可挑剔。

细节也是满载的，每个任务给萨姆三只香烟的设计实在是太棒了。血红的时候，或者过热的时候，在掩体后面来上一支，烟抽完了，危机状态也就解除了，之后再继续投入战斗。从萨姆将香烟扔出，再到翻滚出掩体后立刻举枪射击，其中表达出了一种"休息完了，该开工了"的感觉，也许这就是对战场上劳逸结合的一种体现吧！游戏中敌人的攻击对自己人也有效的设定同样值得称赞，正常情况下，敌人误伤自己人的发生几率几乎为零，但要是玩家刻意"引导"的话情况就截然不同了。你可以在Romanov-N瞄准的瞬间跳到别的敌人身后，然后亲眼领略面前的敌人被导弹炸开的过程，也能够集中火力一口气打坏数个Romanov系机器人的脑袋，然后躲在掩体后远远地欣赏它们胡乱攻击，并最终演变成自相残杀，觉得精彩的话不要忘记再来一支香烟。





有待充实的内容

不过即使如此，《征服》也只能成为部分玩家心中的神作，其主要原因在于游戏内容的充实度上。

"没有多人模式，你还入吗？"发售前有好友这样问我。这个问题的答案从来就不曾变过，不同的游戏有着不同的侧重点，三上的游戏精髓绝对是体现在单机模式上，既然多人模式不是重点，那么它的存在就并没有想像中那么重要，毕竟《征服》不是《使命召唤》，制作者愿意把心思专注在单机上是好事，假如勉强兼顾了多人联机，最后却只做出个极为鸡肋的部分来，岂不显得画蛇添足，玩家也只会更加失望。

所以没有多人模式并不算什么，但主线上的内容，真的少了点。渗透于《征服》之中的丰富细节，需要玩家通过反复游戏来发觉，但如果没有吸引玩家反复游玩游戏的足够要素，这些细节就很有可能被埋没，除非能指望那些所谓"四小时封盘"的人从他们那有限的热情中品味出游戏的杰出。

雕像收集是惟一的收集要素了，如果将它们全部搜集齐，主线模式能够挑战的方面就只剩难度与通关分数、时间了，如果不是特别有爱的玩家，还真保不准是否愿意继续游戏。对于一个以单机游戏为卖点的游戏来说，偏短的流程让人觉得十分遗憾。剧情的推进也显得有些老套，游戏中也没有任何影响结局的分歧点，虽然萨姆的性格比较突出，但其他角色就不一样了，性格都没能给玩家留下深刻印象，特别是女主角，从头到尾就是那么几个语气。游戏的武器升级虽然性能多样，但重新选择关卡等级就会完全清空，对于想要反复挑战的玩家来说，反正再进入游戏武器也是初级，升不升级也无所谓了，这么做毫无疑问地局限了武器升级系统的用武之地。

作为全新系列的开山之作，《征服》的表现是绝对值得肯定的，但续作确实还需要在内容充实度上继续加强，一个游戏要想形成强大的系列并持续发展下去仅靠一小部分玩家的全力支持是远远不够的，还必须要广大玩家买账。三上团队的实力是毋庸置疑的，希望他们能从《征服》发售后的玩家反应中总结出一些经验和教训，日后多加改进。

就算是为了喜爱你的玩家们，三上你一定要再一次大获全胜才行啊！



有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 铃

挣扎时刻 挑战六啊挑战六，已经不记得在这个挑战挂了多少次，一打就是一天，一死就是一天，不过由此得出的结论却是总结战法改进后明天接着死！

侠盗江湖的传奇

《狡狐大冒险》系列回顾



他，出身于一个绵延数十代，历经千年的侠盗世家。

他幼年丧父，沦落天涯，但命运的不幸并没有泯灭掉他璀璨的光芒，他在逆势中成长，凭借自己的努力，最终成为了一代领袖。

他无法练就山姆·费舍尔百步穿杨的神功，更没有斯内克的高科技装备相助，他所能依赖的，只有自幼艰苦锻炼得来的智慧与力量！

在夜幕降临之时，他悄悄潜入罪犯的巢穴，翻飞于黑暗之间，偷走他们的不义之财，将恶霸绳之以法，又在一切结束前随风而逝，飘然离去。

他，就是游戏领域最具传奇色带的侠盗，Sly，The Cooper!

创立之初

1997年10月，几位在微软有十年工作经历的老员工集体向公司递交了辞呈，来到了华盛顿贝尔维尤区，在此建立了一家独立公司。这几位公司的创始人就职于微软的程序编译、生产、研发等不同部门，良好的个人关系与对游戏界共同的热爱让他们走到了一起，虽然对开发TV游戏抱有浓厚的兴趣，但在他们当中，只有克里斯·基尔曼（Chris Zimmerman）在微软有真正的游戏开发经验。由于Xbox计划尚未启动，当时微软的游戏部门依然将全部精力放在PC游戏上，开发TV作品对于公司而言完全是痴人说梦的提议。因此这几位创始人选择了集体辞职，以独立工作室的身分白手起家。

新的公司名为Sucker Punch。这是一个体育界的专用术语，最早用于拳击，指在对方毫无防备时出拳，带有“出其不意”“莫名其妙”的意味。至于公司选择这个词的原因，在很长一段时间内一直是个谜。直到去年克里斯·基尔曼接受采访时，他才道出了原委。“脱离了微软的条条框框，我们终于可以依照自己的意愿为新公司起名了。几位创始人绞尽脑汁想了一打自认为不错的名字，让我挑一个作为公司的正式名称。当我拿着这张纸条在家里冥思苦想时，我的妻子走了过来，看了看名单后，她对我说道，我不介意新公司的命名，只要别太莫名其妙（Sucker Punch）就好。于是我想，如果一个名字对于中年主妇来说很反感，那么对于14岁的毛头小子而言，它应该会很酷。于是，抱着这种恶作剧心理，我将新公司命名为Sucker Punch”。

公司成立后，Sucker Punch的高管就地招兵买马，为处女作的开发做好了准备。当时的美国TV市场呈现两强争霸局面，世嘉土星早已全线溃败，索尼PS与任天堂的N64各自占据了半壁江山，战况胶着不下。Sucker Punch的几位创始人都是任系平台游戏爱好者，因此他们选择了为N64开发游戏。一个代号为“兔八哥与牛顿（Bugs Bunny meets Isaac Newton）”的新作计划浮上了水面。在这部游戏中，Sucker Punch意图将美式动画光怪陆离的哄闹气氛与任式平台游戏风格进行整合，并辅以强大的物理引擎，将物体碰撞演算与重力效果作为游戏的最大卖点。发行商方面，他们找到了规模庞大的育碧（Ubi）公司。这样一来，新作的研发资金与发行渠道就有了保障。

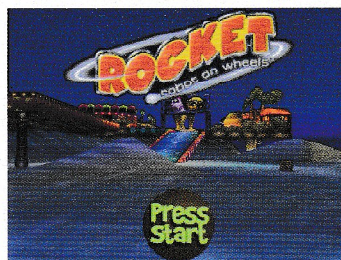
这部名为《Rocket：Robot on wheels》（下文简称为《Rocket》）的新作最终于1999年11月摆上了全美游戏零售店的货架。Sucker Punch最初公布的作品名为《Sprocket》（齿轮），但在发售前夕，他们不幸地发现这个商标早已被注册过了。于是基尔曼灵机一动，将标题的“Sp”去掉，改名为“Rocket”，避开了版权纠纷。游戏发生在银河某处的巨型动物园，主角Rocket是一个造型酷似独轮车的智能机器人，它的主人在公园开张前夜将所有工作交给了Rocket。然而不安分的浣熊Jojo却从笼子里逃了出来，并将整个游乐园闹的天翻地覆。Rocket的任务就是在第二天公园正式开张前将Jojo捉拿归案，并将一切的混乱恢复正常。

初接触《Rocket》，玩家也许不会发现这部作品与N64各路平庸的平台游戏有何不同。不过，只要玩家能静下心来深入游戏，就会发现许多令人惊喜的亮点。游戏提供了一个巨大的开放型关卡，每关都有大量的机车乘物供驾驶，驾驶交通工具的爽快感不逊于《光环》。主角Rocket的基本能力是抓取和投掷，看似简单却极具深度。使用机械手投掷物体时，方向和落点都可精确控制。拜强大的物理引擎所赐，每一个物件都拥有自己独特的碰撞体积、质量和密度。物理碰撞与翻滚真实可信，堪比《半条命2》。关卡的解密与物理引擎密切相关，需要玩家巧妙运用各种物体的硬度、质量、惯性等物理特性。抛开这些独特的卖点不谈，游戏在操作手感、视角处理、节奏控制等硬指标的表现也在水准之上，很难让人相信这是一个制作组的处女作。《Rocket》在发售后得到了媒体的盛赞。美国官方任天堂杂志《Nintendo Power》不但给出了8.4的高分，还在“史上最佳N64游戏评选活动”中将本作位列第18位。IGN也毫不吝啬的给出了9分的总评分，并将本作评为与《超级马里奥64》和《班卓熊》并驾齐驱的N64平台游戏杰作。

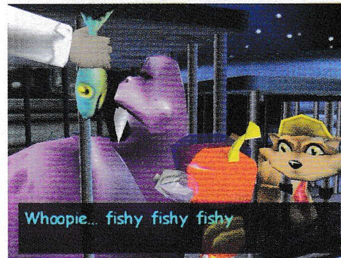
虽然获得了各路媒体的高度评价，《Rocket》的市场反应却相当惨淡，全球销量勉强突破六位数。代理商育碧在游戏发售前没有为这部原创新作给予足够多的重视，广告宣传十分乏力。此外，N64的平台游戏泛滥成灾，已经引发了类似“ATARI SHOCK”的市场震荡，质量卓越的《Rocket》就这样被泯灭在了海量的庸作中。作品本身也存在着一定问题：剧情平淡无奇，游戏性虽十分出色但过于慢热，缺乏能够在开篇就吸引住玩家的卖点。莫名其妙的标题也堪称败笔，就连制作人克里斯·基尔曼本人也在事后自嘲道“这个名称看起来更像是个太空驾驶游戏，跟平台动作完全不搭边，很多希望能够驾驶火箭的玩家在把游戏插进N64后大失所望”。虽然《Rocket》的销量和知名度十分乏力，但为本作翻案的媒体一直存在。Gamespy在2003年评选的“史上最被低估的游戏”中，将本作位列第六。

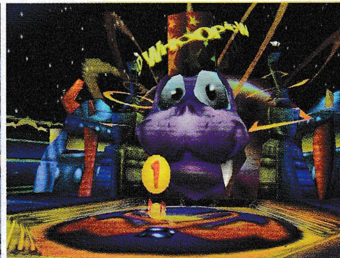


《Rocket》销路不佳的根本原因在于N64平台的乏力。本作发售时，DC已经在美国上市，刮起了一阵橙色旋风。而索尼的PS2也将于半年后正式登陆北美。很显然，玩家的目光都已经被次时代主机所折服，廉颇老矣的N64对他们缺乏吸引力。《Rocket》虽然销量惨败，但良好的口碑为初生的Sucker Punch赚到了与其他大公司谈判的资本。克里斯·基尔曼在吸收教训后决定一定要将下一部作品搬上先进的主流主机，绝不能让Sucker Punch再一次输在起跑线上。他们曾经考虑过成为任天堂的第二方，但任天堂此时依然沉迷于N64市场而无法自拔，海豚（NGC的开发代号）距离面世依然遥遥无期。而索尼的PS2已经初露王者之相，不但拥有了大量第三方的支持，还确定了2000年内发卖的营销计划。此时正是《MGS》《天珠》等潜入游戏盛行的年代，1999年末，克里斯·基尔曼制订了一个名为《浣熊怪盗》（Thievius Raccoonus）的新作计划，这部作品融合了潜入、驾驶、平台等多种游戏要素，游戏平台初定为PS2。基尔曼和Sucker Punch的多位高管带着企划书前去SCEA总部寻求代理，出乎他们意料的是，索尼方面虽然财大气粗，但毫无盛气凌人的架子，十分痛快地答应了他们代理新作的要求。当然，基尔曼不会知道，SCEA此时也打着自己的小算盘。PS时代，顽皮狗的《古惑狼》作为索尼在美国的吉祥物，在与《马里奥》《大金刚》等任系平台游戏的对抗中立下了汗马功劳。而进入PS2时期，顽皮狗已经转向新的系列《杰克与达斯特》，虽然这部新作的素质毋庸置疑，但在市场知名度方面，作为原创品牌，自然要比《古惑狼》差上一届。《马里奥》出现在任系新主机之时，将是对索尼的致命打击。为了对抗任天堂的豪华游戏阵容，SCEA在PS2初期对平台游戏极为重视，《浣熊怪盗》这个开发计划正对他们胃口，自然得到了一路绿灯的优厚待遇。不久，Sucker Punch便收到了PS2的开发套件，奔向了新作开发的伊始……



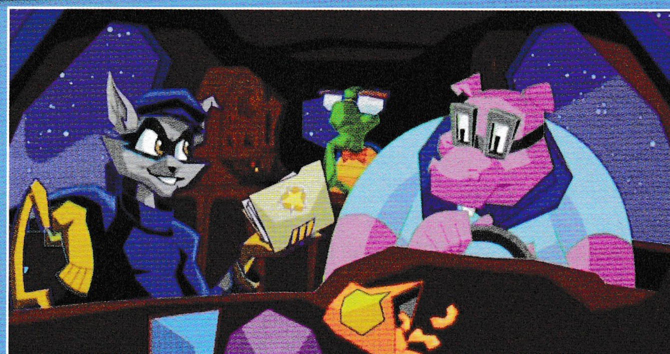




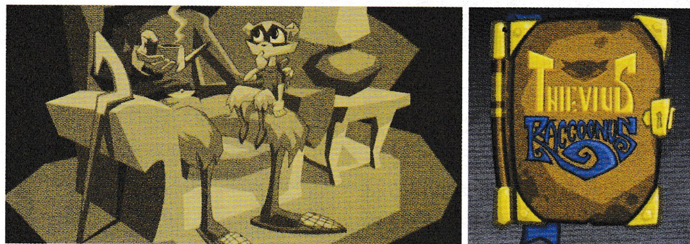


2002 Sly Cooper and the Thievius Raccoonus

2000年1月，制作完《Rocket》的Sucker Punch员工在渡过了短暂的圣诞假期后，迅速投入到了PS2新作的开发中。他们用制作了一个简单的技术验证Demo。Demo主角的建模与动作几乎就是《Rocket》中浣熊Jojo的翻版——长着同样的尖嘴肥塞，迈着滑稽的外八步。Sucker Punch最初的计划是开发一款有机融合潜入与平台跳跃要素的动作游戏，在谈到为何要选择浣熊作为主角时，本作的制作人布莱恩·佛莱明（Brain Fleming）解释道："因为已经确定了主角是一位在夜幕下行动的侠盗，所以我们需要选择一种夜行生物作为模板。浣熊在北美是一种常见的野生动物，他们经常在后半夜潜入你的厨房，偷走盘子里的水果和小饼干，因此它们有'食物小偷'的别名，这与我们对主角的职业设定不谋而合。"克里斯·基尔曼将《浣熊怪盗》的主角名设定为Sly Cooper，这个名字来源于流行音乐歌手加里·库伯（Gary Cooper）。他在Sly Fox乐团中的艺名是Gary "Sly" Cooper，Sly这个名字带有"狡猾，机敏"的意义。为了赋予Sly一个让人过目不忘的形象，Sucker Punch的人物设计师特拉维斯（Travis Kotzebue）几经易稿，绞尽脑汁设计了多个高矮胖瘦不一的浣熊形象，但没有一个能够令所有人满意。最后，他想到了法国的经典影片《佐罗》。阿兰·德隆饰演的那个头戴礼帽、蒙面黑衣、身手敏捷的佐罗早已成为全世界影迷心中对"侠盗"的完美定义。特拉维斯以此为灵感，赋予了主角修长而富有弹性的身躯和面罩下鹰隼般锐利的眼神，至此，Sly Cooper的人物形象才正式敲定。



2001年3月，《浣熊怪盗》已经初具雏形。在这个版本中，主角Sly手持一把金色的弯钩，拥有攀岩和悬挂能力，此外，他还有一副喷冰器作为武器。Sly可以将敌人冻成冰块，并将他们推入水中作为垫脚石，跳上原本高不可攀的平台——这是《Rocket》中最常见的谜题。可以看出，Sucker Punch在此时依然没有摆脱N64第一部作品的束缚，无论是阴暗晦涩的画面风格还是充斥着水池的关卡设计，都明显带有《Rocket》的影子。Sly的形象虽然与最终成品相同，但他的移动速度很慢，依然迈着缓慢滑稽的外八步，毫无"侠盗"的敏捷之感。不过，这一版本已经开始引入潜入要素，Sly在关卡中需要避开复杂的红外线网，击毁防盗装置的警报器，这个设计在后续版本中被延续了下去。



如果沿着这套思路开发下去，那么《浣熊怪盗》恐怕会成为一款拥有亮点但整体平庸的不过不失之作，泯灭在PS2游戏大潮中。不过，一次偶然的事件改变了这部游戏的命运。克里斯·基尔曼在游戏零售店闲逛时看到了世嘉DC的卡通渲染新作《喷射小子》（《Jet Set Radio》），动画般鲜艳的画面和令人窒息的速度感给了基尔曼强烈的震撼。回到开发部后，基尔曼做出了一个痛苦但明智的决定——将之前《浣熊怪盗》的开发成果全部推倒重来。不但要将游戏的图形引擎改为卡通渲染，还要把关卡重新设计，改变之前缓慢臃肿的节奏，转为注重速度感的流畅游戏体验。



两个月后，《浣熊怪盗》迎来了它的新生。主角Sly的移动速度大为提升，攀爬藤条和类似《索尼克大冒险》的轨道滑行首次被引入到关卡中，速度感极强，鸡肋的喷冰器被完全舍弃，关卡重心的设计放在了平台游戏最简单也是最具乐趣的跳跃与攀爬，没有臃肿复杂的武器系统，给人以极为清爽之感。全新的卡通渲染引擎令人耳目一新，Sucker Punch追求的并非是《塞尔达传说：风之杖》那种大色块的简约风格，《浣熊怪盗》浓墨重彩的基调在卡通渲染游戏中可谓独树一帜。艺术总监大卫·马丹（Dev Madan）是一位黑色电影（Film noir）爱好者，灯红酒绿却腐败不堪的繁华夜市是他最喜欢的场景。除了《佐罗》外，对《浣熊怪盗》影响最深的艺术作品是《蝙蝠侠》，特别是由蒂姆·伯顿指导的两部《蝙蝠侠》电影。大卫·马丹对其黑暗、诡异、绚烂的艺术风格极为推崇。《浣熊怪盗》华丽的哥特建筑和色彩基调深谙伯顿的精髓。作为夜幕下的黑骑士，Sly与蝙蝠侠有颇多相似之处，同为带有暗黑属性的英雄，拥有同样悲惨的童年，并在成年后以自己的方式挥舞着正义之旗，游走于法律边缘。蝙蝠侠所坚持的"不杀"原则在Sly身上得到了充分体现。在游戏中，即使是面对带有杀父之仇的恶霸，Sly也只是将对方击倒后扭送警方了事，从不亲自弑凶。而那些杀害Sly父亲的仇敌，也是由于早年的种种不幸遭遇才逐渐走上了犯罪之路，这种人性化的编剧设计与《蝙蝠侠》中的小丑、企鹅等反派角色有着异曲同工之妙。



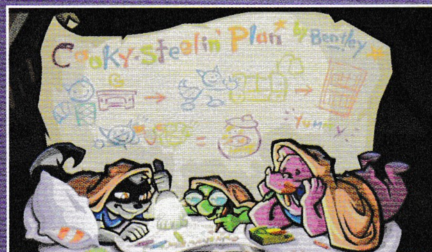
2002年初，《浣熊怪盗》的开发完成度已达70%。克里斯·基尔曼明白，是时候将Sucker Punch的制作成果在全世界面前展示一下的时候了。因此，他向SCEA申请了参加当年5月E3展会的要求。制作小组将游戏的第一大关单独压成了一张母盘，提供给E3的试玩展台和平面媒体。与此同时，游戏的名称也正式敲定为《狡狐大冒险》（《Sly Cooper and the Thievius Raccoonus》）。

2002年是名副其实的动作游戏之年，更是平台动作游戏的全面复苏之年。任天堂携NGC的《阳光马里奥》强势出击，宏大的场景和对水的逼真表现令观众叹为观止。微软在Xbox平台的《布林克斯：时空清扫者》虽然在名气上略逊一筹，但控制时间的能力也颇为诱人。而在索尼阵营，PS2的扛鼎平台动作游戏则是Sucker Punch的《狡狐大冒险》。同为卡通渲染游戏，如果说清爽的《风之杖》是日式动画风格的代表，那么浓重华丽的《狡狐大冒险》便是美式卡通风格在游戏领域的忠实再现。此时正值《MGS2》热销之际，玩家对各类潜入游戏的表现格外关注。克里斯·基尔曼在剪辑E3参展影像时，着重表现了本作的潜入系统，Sly在探照灯阴影下匍匐潜行的动作让人忍俊不禁，媒体纷纷以“卡通渲染风格《MGS》”、“动画领域的Snake”等标题对《狡狐大冒险》进行大篇幅报道，这种借力打力式的宣传策略大大提升了游戏的知名度。与此同时，E3展台上的试玩版也获得了如潮好评。华丽的画面、稳定的帧数、流畅的动作、舒适的手感，《狡狐大冒险》的各项硬指标都令玩家十分满意。第一次参加E3就获得了满堂彩，如此成功的表现甚至大大出乎了Sucker Punch的预料。从E3满载而归后，制作组的开发工作进入了最后的冲刺阶段。近3年的历程终于走向了终点，9月23日，《狡狐大冒险》在美国率先发售。



故事从艺术之都——巴黎开始。凌晨4点，夜色依然沉沉地笼罩在城市上空，一个黑影在街区的屋顶窜动着，快速而敏捷地钻进了巴黎国际刑警总部，在避开了重重警卫设施后，他撬开了存有档案的保险箱，拿走了被列为一级机密的犯罪记录，并在警察的围追堵截下华丽地逃之夭夭……这便是《狡狐大冒险》的序幕关卡。攀爬、潜入、盗窃、逃离，在开篇的3分钟内，游戏便将自身的精髓表现地淋漓尽致，紧紧地抓住了玩家的心。

主角Sly Cooper出身于一个绵延数十代、历经千年的侠盗世家。他的父亲曾经向他讲述过家族秘宝——《浣熊侠盗书》（《Thievius Raccoonus》）的故事。这本秘籍浓缩了Cooper家族数千年来的技巧与智慧，每一代Cooper都在书中写下了属于自己的浓重一笔，只要熟练掌握了这本秘籍中的技巧，那么无论是潜入还是盗窃，都将变得毫无难度可言。然而，在Sly八岁那一年，一伙名为“恶魔五人组（Fiendish Five）”的暴徒袭击了他的家，在他的眼前杀死了他的父亲，《浣熊侠盗书》也被暴徒们撕成了5份，下落不明。无依无靠的Sly被孤儿院收养，在这里，他遇到了一生的同伴——海龟Bently和河马Murray。Sly在失去父亲后，独自苦练技巧，成为了新一代的侠盗首领。转眼间十年飞逝，技艺和力量都达到一个巅峰的Sly决定潜入巴黎警察局，盗取关于恶魔五人组的犯罪记录，将他们一一击倒，并把家传之宝《浣熊侠盗书》恢复完整。这不光是为了报杀父之仇，同时也是一个Cooper末裔应尽的责任与义务。赌上家族的荣耀与光辉，Sly辗转世界各地，开始了行动。

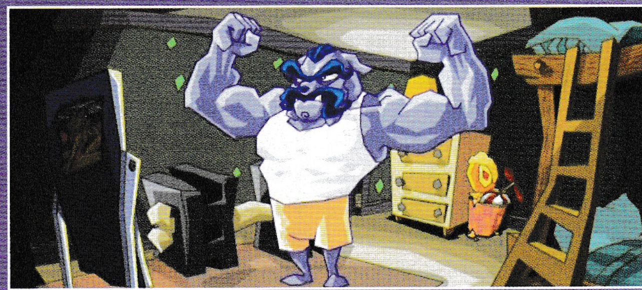




《狡狐大冒险》的演出极具特色，虽然没有华丽的CG影像，但Flash制作的过场动画与游戏基调十分契合，既表现出了不错的效果，也节约了成本，可谓一举两得。每个大关的标题都要拿各路经典电影的海报恶搞一番，令人捧腹。而在前往恶霸的巢穴之前，玩家可以通过动画了解到这些BOSS不为人知的过去。凶悍的斗牛犬Muggshot在儿时瘦小柔弱，受尽了同伴的欺负，只能在电影院找乐子的他在看了影片《The Dogfather》后，悟到了弱肉强食的真理，于是他刻苦健身，练出了八块腹肌，完成了从被人欺到欺人的转变，最终成为了持枪越货的黑帮老大，并建立了属于自己的赌城，沦为恶势力头领。怀才不遇的Panda King在除夕夜富人家的庄园前见识到了烟花的绚丽。在苦练了十年烟花制造后，意图在达官贵人面前展示手艺的他却因打扮贫寒而无人理睬。愤世嫉俗的Panda King将烟花改造成了塞满炸药的火箭，把美丽的焰火变成了毁灭一切的武器，以此鱼肉乡民，危害一方。游戏虽然是用略显夸张和滑稽的口吻来描述这一切，但也折射出了一些社会缩影，戏虐的口吻下隐藏的是一股淡淡的哀伤。与这些人性化的恶徒们相比，恶魔五人组的头领，猫头鹰Clockwerk则完全是谜一般的存在。在《浣熊侠盗书》里历经千年的记载中，每一个Cooper的头上都时常笼罩着他巨大羽翼的阴影。Clockwerk将自己的身体全部改造成了机械，以此获得了不朽，这也是正是他能够与Cooper家族斗争千年的真相。不老不死的他最终被Sly彻底击败，残骸沉入了俄国堪察加火山口。除了这些穷凶极恶的杀父仇人外，在冒险途中阻挠Sly的还有隶属国际刑警组织的女警官Carmelita。亦敌亦友的两人在世界各地一直展开着猫捉老鼠的游戏。Carmelita虽然一直未能逮到Sly，但Cooper一行却将一路击倒的恶霸全部交给她来逮捕，让她声望剧增。在游戏的最后，Carmelita虽然帮助Sly击败了Clockwerk，但Sly却利用高超的技艺从她眼皮底下再次溜之大吉了，这对欢喜冤家的故事显然将在续作中延续下去……



本作的人设与故事固然出色，但正所谓“没声音，再好的戏也出不来”，成功的配音为《狡狐大冒险》添力不少。为主角配音的凯文·米勒（Kevin Miller）嗓音磁性十足，深沉而睿智，出色地演绎了Sly Cooper这位诡计多端却又正义感十足的侠盗形象。配角方面，神经质的Bently、迷糊的Murray、带有一嘴法国口音的Carmelita都令人过耳不忘。与配音相比，《狡狐大冒险》的音乐算不上出色，只能是说不过不失。不过好在游戏采用了动态音效系统，在玩家被发现时，背景音乐会和《MGS》一样发生变化，烘托出了紧张气氛。



《狡狐大冒险》的每一关的场景都各具特色，从潮湿的海盗船、繁华的赌城、晦暗的热带雨林再到炙热的火山口，绝无重复之感。最令中国玩家惊喜的自然当如Panda King的主场——长城。这一关无论是建筑布置还是敌人设计都极具中国风味，与梦工厂的动画名作《功夫熊猫》惊人地相似。《狡狐大冒险》的图形引擎令人惊叹，早期PS2游戏常见的锯齿、多边形棱角和马赛克等问题在本作中不复存在。大部分关卡中，游戏都可以保证60帧的流畅度，只有场景宏大的选关区域会出现轻微拖慢现象，但并不影响游戏进行。可以说这套强悍的图形引擎是Sucker Punch能够高效进行PS2游戏开发的保障。即便是多年后推出的两部续作，也只是在初代引擎的基础上修修补补，从未进行过大的改动。

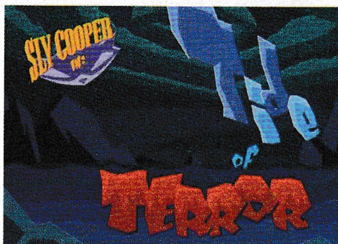
《狡狐大冒险》虽是一款3D游戏，但无论是各个角色夸张的肢体变形动画，还是主角Gameover时各种忍俊不禁的表演，都带有浓重的2D美式卡通烙印。Sucker Punch的美工在制作本作时采取了类似迪士尼制作2D动画的工作模式，首先由2D美工用铅笔在草图上绘制出人物的动作，在审查妥当后，将2D草图的每一个动作扩展成三面图以供建模师参考，再由3D小组依此制作模型，保证了游戏中的3D角色动作自然流畅，毫无生涩之感。主角Sly跑动时富有动感的四肢和上下游荡的大尾巴令人惊叹。可以说，《狡狐大冒险》虽然算不上卡通渲染游戏史上画面最好的作品，但它绝对是在演出风格上最为接近2D动画的游戏。



游戏性方面，和SCEA自家的另外两部平台游戏大作《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》相比，《狡狐大冒险》并没有丰富的射击武器和驾驶乘物供玩家使用。它的精髓，来源于平台游戏最原始也是最纯粹的乐趣——跳跃。为了照顾3D空间想象力不足的玩家和动作游戏苦手，本作引入了一套颇有新意的系统——“侠盗直觉”（Thief Sense）。在关卡中，Sly经常可以看到一些泛有蓝色光芒的区域，只要走进这些区域并按下圆圈键，Sly就可以做出相应的动作。当玩家靠近墙壁时便能使用贴墙潜行，靠近铁钩便能将自己悬挂于其上。除了跳跃和攻击之外的所有动作，都可以通过一个圆圈键来实现，通俗易懂。“侠盗直觉”的意义不仅在于丰富主角的动作，它还能对玩家的横纵位置进行修正。如攀爬藤条时，玩家只需要跳跃在藤条附近的位置并按下圆圈键，Sly就会被牢牢地“吸”在藤条上。正是有了“侠盗直觉”相助，Sly才具备了在复杂区域如履平地的卓越机动力，设计师也可以倾尽想象力设计出惊险刺激的关卡，不用担心玩家会因为难度问题而郁闷到摔手柄。3D平台动作游戏近年来走向衰退的根本原因在于其难于上手的特性。随着平台设计的复杂化，主角被赋予了更多的动作，游戏键位越发繁琐，对玩家的操作要求也就越发复杂，足以让初学者望而却步（从《超级马里奥64》到《阳光马里奥》的变化便是最好的佐证）。此外，视角问题作为3D游戏的顽疾，在平台游戏中的负面影响远比其他类型严重。由于游戏世界已经进化为3D结构，但负责显示画面的依然是普通的2D电视，这就对玩家的空间想象力提出了很大的考验，因为目测距离、高度错误而失足摔死的惨剧屡屡发生。因此，PS2时代的平台游戏大都将射击和驾驶作为主要乐趣，大大削弱跳跃的作用。《杰克》和《瑞奇》系列便是典型代表。而《狡狐大冒险》之所以敢逆潮流而行之，依仗地正是这套“侠盗直觉”系统。“一键动作制”通俗易懂的操作和宽松的判定让所有玩家都能享受到在平台中行云流水穿梭的乐趣，可谓点睛之笔。



如果说出色的平台设计是《狡狐大冒险》的主料，那么穿插于其中的潜入要素便是游戏的佐料，量虽不多，但却举足轻重。回顾潜入游戏发展史便可以发现，这一类型一直在“好玩”和“真实”间摇摆不定。1998年的《MGS》作为潜入游戏的教科书级作品，其基本设计思路依然停留于30年前《吃豆人》的年代，敌兵和主角都是只能看到五步远的近视眼，游戏完全以出色的关卡设计为乐趣，这点在VR任务模式里体现的尤为明显。而其续作《MGS2》将敌方的视野大为增加，主角也引入了主视点射击能力，这些新要素固然增加了游戏的真实感，但也在一定程度上削弱了趣味性。PS时代完全靠跑位与敌人周旋的乐趣在《MGS2》里被大量乏味的射击元素所代替。而后的《MGS3》又增加了迷彩和CQC系统，在近身肉搏与远程射击两种游戏方式间寻求着艰难的平衡。育碧的《分裂细胞》在钻牛角尖方面更甚于《MGS2》，为了追求绝对的真实感，山姆·费舍尔被设定成了一个在阴影中行动的间谍，玩家只得在大部分游戏时间内忍受着充斥噪点的夜视仪画面。如何在“好玩”和“真实”之间取得一个平衡点，是所有潜入游戏都要面临的严峻问题。相比之下，《狡狐大冒险》在这方面就做地取巧的多。由于游戏是美式卡通风格，因此制作组无需考虑过多的真实性，PS时代《MGS》靠精妙关卡取胜的设计思路在《狡狐大冒险》中得到了忠实再现。可以说，在游戏性方面，《狡狐大冒险》系列借鉴最多作品的便是《MGS》。游戏开篇Sly在无线电中的那句“Loud and……very loud……”就足以令《MGS》玩家露出会心一笑。潜入游戏的要点在于知己知彼，知己代表着隐藏自己，知彼意味着看穿敌人的行踪。《MGS》里经典的贴墙潜入和纸箱障眼法被《狡狐大冒险》全盘还原。游戏中随处可见手持枪械的敌人，手中只有一把铁钩的Sly自然无法与其硬拼。（射击系卫兵的攻击命中率接近100%，主角没有躲避子弹的机会，被发现就只有死路一条）玩家需要时刻观察敌兵的巡逻路线和其探照灯的范围，抓住转瞬即逝的机会窜入掩体后的视野盲区进行隐蔽，待其转过身时便可陡然杀出，冲其后脑勺敲下致命一击。而在部分室内关卡里，Sly虽然没有墙壁可供躲藏，但制作者在关卡中设置了多个木桶，只要Sly跳入木桶静止不动，敌人就不会对Sly产生怀疑。游戏后期，面对着复数敌人的严密封锁，Sly可施展变色龙大法轻松过关。在静止不动时按下圆圈键，Sly便会遁于无形，这让玩家在后期可以摆脱掩体与木桶的依赖，随心所欲地设计属于自己的潜入路线，与《MGS4》的章鱼迷彩有着异曲同工之妙。除了勤于巡逻的敌兵外，阻挡Sly的还有五花八门的探测机关。一旦玩家触碰了这些机关，那么设置于机关终点的警铃就会响起，同时机关会处于激活状态。此时若不幸再次触发机关，那么Sly就会立刻被烧成烤鸡。不过，由于机关在平时是出于非致命状态的，只有在触发两次后才会对Sly造成伤害，允许玩家有失误的机会，因此难度并不高。另一方面，只要玩家破坏了警铃，机关就会彻底关闭。因此对于自己操作有自信的玩家完全可以无视机关，一路冲到终点直接破坏警铃，只要速度够快。便不会有性命之忧。

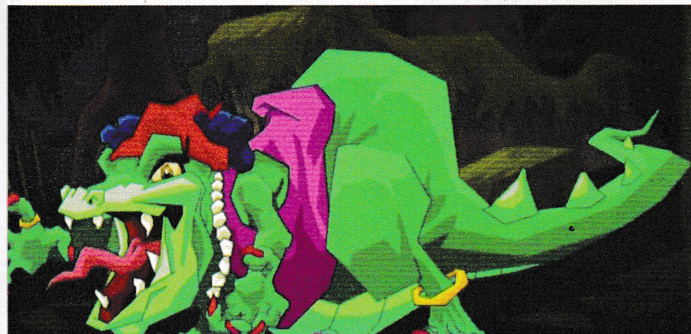




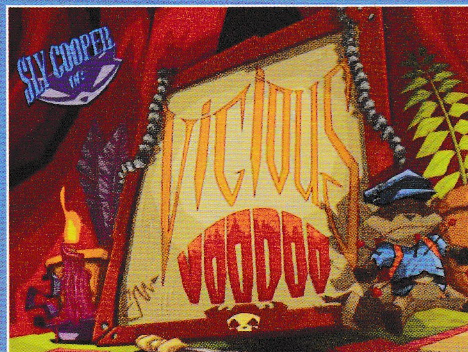
破坏障碍物或击倒敌人时，Sly可以获得不少金币。不过由于初代《狡狐大冒险》是没有技能购买系统的，因此这些金币无法起到通用货币的作用，只能算给玩家的一层保险。在收集了100颗金币后，Sly会得到一个银色的马蹄铁。与《超级马里奥》系列的加命蘑菇所不同的是，马蹄铁不但可以在玩家遭受攻击时保护主角，在Sly不慎落水或失足摔下悬崖时，马蹄铁的力量同样能把Sly带回到安全位置，这点倒是与《波斯王子》中的时之沙颇为相似。马蹄铁可以叠加，两个银色马蹄铁可以合计为一个黄金马蹄铁，为玩家提供两次重生机会。《狡狐大冒险》使用了在当时颇为时髦的动态难度调节系统。如果游戏探测到玩家在同一个地方死亡两次，那么在下次Sly复活时，系统会自动赠送一块银色马蹄铁。此时若再次死亡，复活时便会得到一块黄金马蹄铁。由于《狡狐大冒险》的关卡难点多为致死机关和难缠的巡逻敌兵，对于无法顺利涉险的动作苦手，大可通过马蹄铁的无敌时间硬闯难关，这就从根本上杜绝了玩家卡关的现象。初代中Sly是没有血槽可言的，无论是吃了敌人的枪子还是掉下悬崖，只要没有马蹄铁保佑就会立刻毙命。游戏的关卡引入了Checkpoint，让Sly在复活时能够从最近的重生点开始。不过，一旦玩家耗光了所有生命，那就只能从每一关的开头重新来过了。虽然Sly本人弱不禁风，但他所面临的敌人也都是一击毙命。除了手持远程武器的巡逻兵之外，在关卡中Sly还会碰到一些擅长近身格斗的敌人。这些敌人位于Sly的必经之路上，玩家可以自行选择是否与其战斗。Sly的铁钩虽然攻击距离短，但挥舞时没有任何硬直，不会影响行动。因此在近身战中，玩家只要充分发挥Sly轻巧灵活的机动性，便能做到以短克长，轻松制敌。在《狡狐大冒险》的三部作品中，初代的战斗系统可谓是最简单的，但简单并不代表简陋，一击必杀的设定让本作的战斗具备了的速战速决的爽快感，毫不拖沓。由于Sly本人是一击死的，因此在设计BOSS时，制作组自然也不能抬出一头头血牛来难为玩家。《狡狐大冒险》的BOSS战难度不高，讲究以巧取胜。对付青蛙Raleigh需要在不同的荷叶上连续躲避其旋转攻击，利用重力令其自投罗网。斗牛犬Muggshot则要在迷宫一般的机关室里借助障碍物化解对方的机枪扫射，伺机开启照射镜对其造成伤害。与鳄鱼Ruby的和歌则酷似音乐游戏，记住按键节奏和顺序即可过关。最后与Clockwerk的对决则是一场酷似《铁甲飞龙》的射击战，这场战斗无技巧可言，考验的是玩家的STG基本功，算是几个BOSS战中难度最高的一场。



《狡狐大冒险》的流程由5大关组成，每一大关又可分为8个小关。这8个小关中，除去传统的平台关卡外，还包括了少量的迷你游戏。初代作品中的迷你游戏大致可分为三种：卡车竞赛，驾驶炮艇和固定轨道射击。卡车竞赛是由土司机Murray与7个对手进行竞速，游戏规则类似《马里奥赛车》，任何人都能轻松上手。不过与《马里奥赛车》相比，《狡狐大冒险》里的竞速关卡就太过简陋了一些。卡车的速度非常慢，甩尾毫无爽快感，惟一的道具氮气加速效果也十分鸡肋。而游戏对玩家的要求却相当严格，必须取得第一名的成绩才能过关。正因为这个竞速关卡饱受恶评，在续作里制作组便抛弃了这个设计。驾驶炮艇的操作比较特殊，只需要用到DualShock2手柄的两个摇杆，左摇杆移动，右摇杆控制开火方向。由于炮艇的移动和开火是完全分离的，因此这个游戏考验的是玩家的协调能力，只要能够做到手不慌脑不乱，顺利过关并无难度。固定轨道射击则类似于《MGS2》狙击枪掩护艾玛的关卡，玩家需要操作Sly驾驶炮台一路护送河马Murray到达目的地。Murray虽然是个大块头，但他却相当脆弱胆小，不但敌人对他的攻击是一击死，即便是Sly的炮弹误伤了他一下，Murray也就只有立马咽气的份了。不过由于敌人的出现的位置和顺序是固定的，因此这个小游戏的难度也不大，Retry几次背熟版面即可。



隐藏要素方面，《狡狐大冒险》做的中规中矩。游戏里每一小关都有数十个烧瓶供玩家收集，其中大部分烧瓶都位于关卡的必经之路上，非常显眼，剩下的大都布置在关卡的分支路线上。由于初代作品的关卡是单线制，因此只要稍加留意就能找到这些歧途上的烧瓶。在收集完每一关的全部烧瓶后，Sly就可以根据海龟Bently破译的密码打开保险箱，取得里面的《浣熊侠盗书》碎片，习得隐藏技巧。这些隐藏技巧可谓五花八门，有加速、冲刺、翻滚等主动技能，也有游泳、抗恐高等被动技能。在玩家开启了保险箱后，在关卡的入口处会出现一个沙漏，走进这个沙漏便可以启动隐藏模式Master Thief Sprint。这个模式相当于同类游戏常见的Time Attack关卡，不过与普通的时间挑战不同的是，Master Thief Sprint对时间的要求非常苛刻，玩家在牢记关卡的同时还需要尽量避免触发机关（被发现会便会扣除大量时间），将潜入贯彻到底，并熟练运用各种隐藏技巧，才能完成挑战。可以说，这个模式才是《狡狐大冒险》的真正形态！很多原本在普通模式下形同鸡肋的关卡细节在Master Thief Sprint挑战中变得举足轻重，严苛的时间限制如同快马加鞭，逼迫玩家将失误降到最低，让Sly的行动有如行云流水，极具观赏性。通过Master Thief Sprint后，玩家便可以在关卡中听到制作人员对该关的评论音轨，十分有趣。而若玩家能够完成全部关卡的时间限定挑战，那么在主角总部Bentley处就可以看到本作的制作访谈和广告拍摄花絮。游戏时间过短是《狡狐大冒险》的致命伤。由于游戏里每关的难度都不算长，通关一次仅需8个小时便足够，比其他平台游戏要短得多。就算是加上全烧瓶收集，10个小时也足够玩家把整个游戏掘地三尺了。不过，我们也需要意识到，《狡狐大冒险》简短的流程是建立在其流畅的游戏体验和人性化的系统设计之上的，Sucker Punch并没有用繁琐的谜题或复杂的操作去难为玩家。8个小时的游戏时间虽然短暂，却毫无水分，令人回味无穷，足以值回票价。



《狡狐大冒险》在美国首发半年后，于2003年1月和3月分别推出了欧版和日版。其中日版特别添加了东京斯卡乐团演唱的片头曲《Black Jack》，并聘请了关智一等一票大牌声优为游戏配音，穿插于关卡中的Flash影像也变为了真正连贯的动画，可谓是三个版本中最具诚意的一个。2003年9月，SCEA还在北美为《狡狐大冒险》推出了Greates Hits版（相当于日版的MEGA HITS，为出色的游戏推出廉价版以便发挥余热，但Greatst Hits要求比MEGA HITS更低，只需销量突破40万便可）。截止2004年9月，《狡狐大冒险》的销量为98万套。与《杰克与达斯特》和《瑞奇与叮当》三百万级的销量相比，《狡狐大冒险》的成绩自然要寒酸许多。不过不要忘记，《狡狐大冒险》只是Sucker Punch的第二款作品而已，在SCEA没能提供大规模广告宣传的情况下，能够取得这样的成绩已经实属不易。虽然在销量上落后于它的前辈，但在口碑方面，《狡狐大冒险》丝毫不落下风。Gamespy在“史上最被低估的游戏”评选中，将本作位列第五。而在有“游戏界的奥斯卡”之称的D.I.C.E峰会上，《狡狐大冒险》不但获得了“年度最佳游戏视觉效果奖”的提名，还一举夺得了“年度最佳游戏角色”的桂冠，将《瑞奇与叮当》中的瑞奇和《分裂细胞》的费舍尔斩于马下。正由于《狡狐大冒险》拥有如此出色的口碑，媒体才将《狡狐》与《杰克》和《瑞奇》并称为“SCEA平台游戏三雄（SCEA Platformer Trio）。能够与拥有多年《古惑狼》与《小龙斯派罗》开发经验的顽皮狗和Insomniac公司并驾齐驱，对于Sucker Punch这群后生晚辈而言无疑是极大的鼓舞。2002年10月，在《狡狐大冒险》美版发售后不久，克里斯·基尔曼便率领他的程序小组马不停蹄地展开了续作的开发。针对玩家对初代作品游戏时间短、自由度低的批评，基尔曼决意参考《阳光马里奥》的成功经验，将续作的关卡设计沙盘化。沿着这条全新的思路，Sucker Punch走向了下一条求道之路……

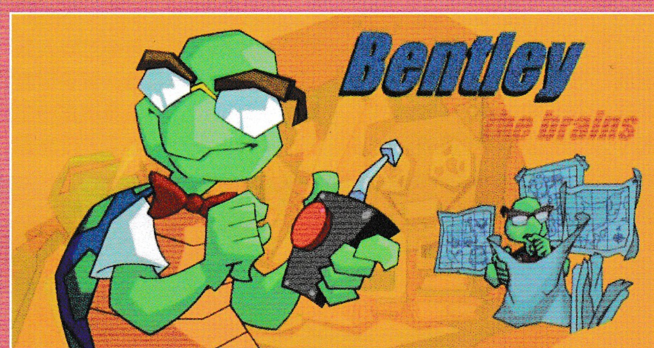


2004 Sly 2:Band of Thieves

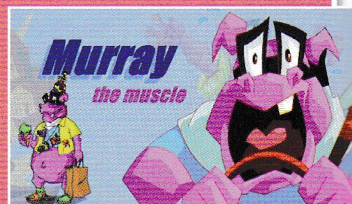
两年的励精图治，让Sucker Punch造就了系列销量与评价最高的一部作品。2004年9月14日，《狡狐大冒险2：侠盗帮》美版发售。

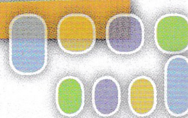
沙盘化的游戏方式与任务制关卡是《侠盗帮》有别于初代的根本性区别。续作的每一大关都为玩家提供了一个巨大的开放性城市可供探索。城市中的建筑物和绳梯四通八达，立体通道极为丰富，主角可以穿梭于任何一个角落，真正做到了“只要看得到，就能爬的到”。游戏提供了体贴的地图系统，玩家只需在城市中按下L3键便能看到醒目的坐标，提示主角任务的接头地点和所要到达的目的地。即使是不去完成各种任务，单是在巨大的场景中上下翻飞，就已经是一种享受。攀爬到建筑物的最高处，俯瞰着脚下的芸芸众生，宏大的场景令人叹为观止。《侠盗帮》中城市建筑群的高度差被设计为树状结构，即主角爬的越高，所能到达的位置也就越多。登上最高处，用锐利的鹰眼注视着猎物，之后一跃而下，给予其灭顶之灾，是本作中Sly最常用的动作之一。可以说，《侠盗帮》是第一部真正将“潜入、沙盘、跑酷”三要素有机融合的作品，设计思路极为超前。育碧的《刺客信条》在制作理念方面就明显借鉴了本作。《侠盗帮》的图像水准比前作有了相当的进步，不但人物表情更为生动，大场景的拖慢现象也得到了解决。本作在音乐方面的造诣也远超初代。担当配乐的彼得·麦克尼（Peter McConnell）是原Lucas Arts工作室的资深乐师，曾经为多款《星球大战》游戏配乐。《侠盗帮》的BGM以管乐为主打，悠扬的萨克斯独奏令人神往。





由于关卡变味了沙盘制，因此游戏的目标也不再是一路跑到终点这么简单。多样化的任务设计让《侠盗帮》的游戏体验绝无冷场，不再如初代那般单调。以游戏前期的印度关卡为例。“Elephant Rampage”任务中，玩家需要将老鼠引入宫殿内，这样宫殿里的大象就会因受惊而逃到城市街道上。此时Sly需拿捏好时机，在大象经过街区时，攀爬到楼顶，跳上大象的后背，偷取象头上的宝石。而在“Leading Rajan”任务中，玩家需要利用摆设在地图上的三个带有催眠药的西瓜和能够发出响声的弓弩将印度虎BOSS引诱至西瓜前，待其大块骨朵后便会陷入沉睡，玩家则可趁机溜到身后偷取贵重物品。这个任务看似简单，但实际要考虑的要素却相当多，玩家在使用弓弩引诱印度虎的同时需保持一个恰当的距离，太远无法引起他的注意，太近又容易暴露自己。同时，各路巡逻的保卫在任务中也不会做观众，一旦玩家被敌兵纠缠住就很难将任务继续下去。因此，提前勘察好地形，制定一条高质量的行动路线，就成为了顺利完成这个任务的关键。《侠盗帮》在每关中还提供了一些封闭的室内关卡。这些关卡都是单线式的行进路线，玩家可以再次体验到初代攻关时那种行云流水的快感。初代中的两个调剂小游戏——主视点射击和驾驶炮艇保留到了续作中。本作还新增了驾驶直升机的横板射击关卡。《侠盗帮》解决了前作游戏时间过短的硬伤，通关至少需要15小时，游戏内容非常充实。

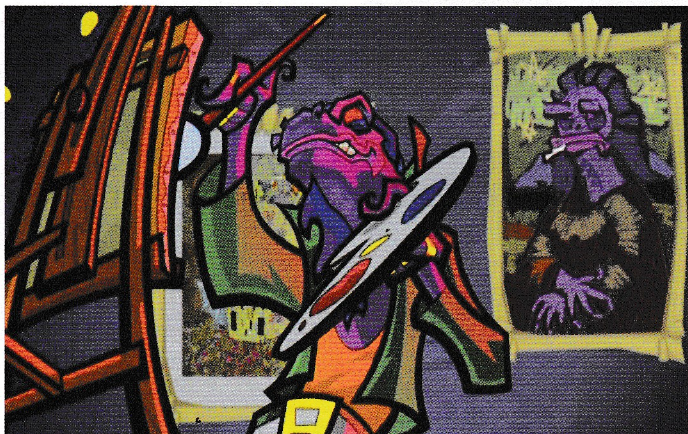




除了过关必须的任务外，《侠盗帮》的每一大关都提供了大量的隐藏要素以供挖掘。开启每关保险箱需要集齐关卡内的30个烧瓶，虽然烧瓶总数比初代少得多，但由于本作关卡极为庞大，因此要在如此巨大的空间里寻找烧瓶也不是一件容易的差事。除了烧瓶收集外，每一关的地图上还散落有4件价值连城的文物，只要能将其背回主角所在的藏身之处，就能通过销赃赚上一大票。偷窃文物的难度比收集烧瓶要高得多，因为主角在背负文物时，只要遭受攻击，文物就会飞回原来的所在地，这就迫使玩家必须熟练掌握潜入技巧，避免与敌人发生冲突。此外，大部分文物在搬运时都有一个限定时间，如果在规定时间内主角没能将其带回藏身所，文物也会飞回原处。



系统方面，《侠盗帮》引入了HP和技能值的概念，主角摆脱了一击死的悲惨命运，即使是掉进深渊也只会被扣除少量HP而已。相应地，敌人自然也皮实了不少。游戏引入了购买系统，玩家可以在藏身所利用手头的金钱购买各种技能，角色可以最多同时装备三种技能，主动技能发动时需要消耗少量技能值。不过由于击倒敌人和破坏障碍物后都会出现恢复HP和技能值的道具，因此也不必吝啬技能的使用。续作的可操作角色从Sly一人增加到了三人，这也是本作副标题《侠盗帮》的含义。河马Murray一改前作中的懦弱形象，变为了一个身披战袍的凶悍打手。Murray的攻击力十分强悍，对付普通敌人只需两下即可将其击倒，还拥有举起敌人的特殊能力。相应地，Murray在潜入方面十分吃力，购买到的技能也都是战斗向。好在游戏中Murray的任务都与潜入无关，玩家只需人挡杀人地解决眼前的敌兵即可。海龟Bently依然是盗贼三人伙中的军师，他的战斗能力可谓三人中最弱的，跑得慢，跳的矮，普通攻击不但距离短，威力也相当乏力，需要五下才能击倒一个敌人。不过Bently拥有能够麻醉敌人的弓弩，在行动前只需利用望远镜偷偷将前方的卫兵弄晕，便可大大减轻潜入时的压力。但弓弩也会暴露Bently自身的位置，因此使用时需保证命中率，一旦打空，敌人就会立刻知晓Bently的所在地，这时想要脱身就比较困难了。除了狙击外，炸弹也是Bently的独有能力。由于炸弹的延时爆炸是全自动的，再加上数量无限，在被追兵纠缠时，Bently完全可以像《炸弹人》一样，边跑边放，利用灵活的走位将身后的敌人炸翻天。Sly的特性与前作相似，虽然他的攻击力与Bently一样乏力，不过由于有身体柔韧度方面的优势，通过灵活的走位，以短克长，只要熟练掌握敌人起身攻击的节奏，Sly一样可以在战斗中游刃有余。作为主角，各关保险箱内的隐藏技能也大大增强了Sly的战斗力。在不被发现的情况下，Sly拥有从背后将敌人近身秒杀的暗杀技，四处攀爬的“侠盗荣誉”也是他的专利。游戏中每个任务都有严格的限定角色，必须在藏身所切换为该角色才能完成。其中70%的任务都必须由Sly完成。而寻找烧瓶和偷窃文物虽然没有限定角色，但由于Sly的机动性是三人之首，因此他依然是挑战这些收集要素的不二选择。再加上Murray和Bently无法自由攀爬，在高楼林立的城市中很容易举步维艰，因此在每一关的开始，Sly都需要为他们探明地形，保证后续行动的顺利。《侠盗帮》这种以Sly为主，Murray和Bently为辅的游戏设计，还是十分合理的。每一大关的最后一个任务，都需要三人帮紧密合作，各自倾其所长方能解决，这种类似《十一罗汉》的游戏设计足以令玩家大呼过瘾，堪称本作的精华之处。



如果说初代《狡狐大冒险》还只能算是一部带有少量潜入要素的平台游戏的话，那么《侠盗帮》中大幅强化的潜入系统就足以让本作成为一款真正的潜入大作。《侠盗帮》中敌人的AI比初代有了飞跃性的提升，不但学会了眼观六路（视野大幅增加），还做到了耳听八方（对声音极为敏感）。初代那种眼睁睁看着面前的同伴被主角击倒却熟视无睹的滑稽敌兵不复存在。《侠盗帮》为玩家提供了一个类似PSP版《MGS》的声音显示系统，行动时，屏幕左上角的雷达就会根据主角发出的声音做出不同的反应。声音越大，雷达的反应也就越强烈。玩家推动右摇杆时做出的动作为潜行（Sneaking），速度较慢，但发出的声音很小，十分安全。而按住R1键奔跑的速度虽快，发出的巨大声响也会把身边的敌兵吸引出来。《侠盗帮》中各类兵种的配合作战也是前作所没有的，一旦守卫拉响了警报，等待着玩家的就将是被全城人满大街追杀的经典场面。敌人分为近战系和射击系两类。射击系敌人的命中率依然神准，与其硬拼显然是行不通的。不过扛枪的家伙以大块头为主，无法窜上房顶，因此玩家被此类敌人追杀时只需跳上高处便能摆脱纠缠。近战系敌人虽然对玩家一路穷追不舍，但他们的攻击力相对较低，再加上《侠盗帮》拥有敌人从高处坠落时直接被秒杀的设定，玩家大可将其诱到高处后打下房顶。本作对玩家的潜入技术要求比初代要高得多，很多任务都有被发现即告失败的设定。不过主角Sly所拥有的技能也远比前作丰富，闹钟、炸弹、烟雾弹等小道具稍加组合使用便能发挥奇效，斗智味道十足。《侠盗帮》还新增了盗窃的设定，Sly在潜入状态下只需跟在敌人身后便可用钩子把钱包内的金币和贵重品洗劫一空。由于本作中敌兵的巡逻路线大都是顺时针，不会主动转身，因此玩家在偷窃时是相对安全的，只要不是自己不小心撞到敌人屁股上，就不会有被发现的危险。由于藏身所处兜售的各类技能售价不菲，仅靠击倒敌人获得的金币是显然不够用的，这就需要玩家在沿途多多偷盗，积累资金。



《侠盗帮》的剧情发生在前作2年后，Sly击败了恶魔五人组后终于将家传宝《浣熊侠盗书》恢复了原状。原以为一切已经结束的他却在无意中得知五人组的首领Clockwerk并未彻底毁灭。有人将它的残骸从火山口中打捞出来。Clockwerk的各类器官被当做神器，分散于世界各地。一旦有人集齐了这些身体部件并将其复活，那么后果将不堪设想。为了阻止Clockwerk复活，Sly决定主动出击，转战于世界各地，夺回Clockwerk的身体部件。《侠盗帮》的敌人设定延续了初代的无厘头风格，人物造型和故事设定相结合所产生的喜剧效果令人忍俊不禁。黑帮分子Dimitri是一条懒散的蜥蜴（懒散的蜥蜴在英语中就是"二流子"的意思），吊儿郎当的他自比艺术家，整日以销售赝品画作过活，不但不以为耻，还认为自己是在"惩罚没有艺术品位的人"。蜘蛛监狱长Contessa通过毒死新婚丈夫获得了一大笔遗产，以调制精神药剂为乐的她是阴暗监狱的独裁者，十足的黑寡妇。贵族鹦鹉Arpeggio身材瘦小，他倾尽财力收集Clockwerk零件的目的仅仅是为了让自己也拥有飞翔的能力，其渊博的知识和设计各种机械的能力隐约地有影射达芬奇的味道。至于酷似《蝙蝠侠》猫女的Neyla，则是一位十分复杂的角色。她拥有媲美Sly的敏捷身手。作为三重间谍，她左右逢源，不但是女警Carmelita的左右手，还骗取了Sly的信赖。在借主角一行人之手成功夺取零件后，她将Carmelita和Sly同时投进了监狱。待Clockwerk成功复原时，她又毫不犹豫地背叛了之前一直效力的Arpeggio，自己一人将灵魂投入了Clockwerk的机械身体中，妄图化为不朽。为了夺回组织的信任，Sly与Carmelita再次携手作战，击败了拥有Clockwerk身体的Neyla。虽然获得了胜利，但侠盗帮付出的代价也是惨重的，Bently身受重伤，面对着Carmelita召唤来的大批警察的追捕，为了不连累同伴，Sly提出了让他一人自首并承担所有罪过的决定。于是，Carmelita和被拷上手铐的Sly坐上了警方的直升飞机。二人在无聊的飞行过程中开始闲聊起来，从文学聊到音乐，从艺术聊到体育。不知不觉中两人全然忘记了对方的身份，聊着聊着，Carmelita方才发现，直升机的驾驶员早就已经被打晕到不省人事，转眼间，Sly再一次逃之夭夭了……



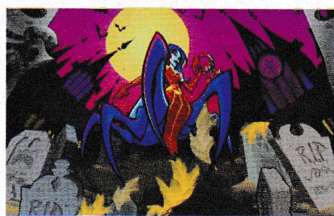


虽然2004年PS2游戏阵容大作如云，但《侠盗帮》凭借着自己超群的游戏素质依然顺利杀出了一片市场。本作在北美率先发售后，销量迅速突破了50万，全球销量则达到了120万套。在Gamerankings和Metacritic网站的媒体评价汇总中，本作的评分高达88，这个数字甚至超越了顽皮狗同期的战略级大作《杰克3》（85/84分）！Gamespy不但给出了4.5的高分（满分5分），还将本作评为PS2游戏25强之一。作为《狡狐大冒险》三部曲中评价最高的杰作，《侠盗帮》可谓无可挑剔：宏伟的画面、精妙的任务、丰富的玩法、厚道的长度……至此，Sucker Punch的声望走向了一个巅峰。

2005 Sly 3:Honor Among Thieves

2005年3月，距离《侠盗帮》半年后，Sucker Punch便公布了《狡狐大冒险3：侠盗荣誉》的相关情报。出乎很多人意料的是，本作的发售日定为了2005年9月26日，与前作仅相隔一年。能够在这么短的时间玩到续作，对于系列的FANS而言无疑是一件喜事。

《侠盗荣誉》的剧情以倒叙的方式展开。Sly从父亲的老搭档海象Jim McSweeny口中得知了关于Cooper家族宝藏的故事。在大洋中一个名为凯恩岛（Kaine Island）的孤岛中，埋藏着Cooper家族几千年积累的财富。金库被特殊的装置保护着，只有Cooper的后人才能将其打开。然而，Sly父亲的另一位搭档，狒狒M博士却背叛了Cooper家族。他倾其财力，将凯恩岛改造成了一个巨型军事要塞，不但布置了重兵防止他人接近，还使用巨型挖掘机在岛上日夜施工，企图将Cooper家族的宝藏独吞。为了夺回属于家族的财产，Sly集结了史上最为庞大的侠盗队伍，率领全军攻向了凯恩岛，然而，M博士的机械军团也极为强大。这场战争究竟鹿死谁手，就要看玩家的表现了。



本作的剧情可谓系列中最为出色的一作。如果说初代和《侠盗帮》都只是讲述Sly一个人的传奇，那么《侠盗荣誉》便是系列各路侠盗的群像集。作为一次新老角色的嘉年华，《侠盗荣誉》集合了系列前两作的角色，Panda King和Dimitri等敌人以同伴的身分在本作中再次登场，再加上女警Carmelita和首次亮相的树袋熊巫师Guru，本作的可操作角色达到了7人之多。侠盗间的友情、世仇、爱情等恩怨在本作中刻画地入木三分。不过，《侠盗荣誉》的剧情也并非十全十美，除了颇具争议的结局外，本作在敌方角色的设计上也较为单薄，远没有前两作那样成功。

三位主角的性能与前作有了些许不同。Bently在《侠盗帮》的结局中身受重伤，双腿残疾。但他身残志坚，凭借一副多功能轮椅杀回了战斗的第一线。Bently放炸弹和麻醉狙击的功能依然健在，普通攻击范围小的致命缺点也得到了更正。此外，他的轮椅还具有盗窃功能，只需放出磁性钓鱼竿，便能从敌人身后将钱包内的贵重物品"钓"出来。而Murray的盗窃技能则更为简单，将卫兵打晕后举起反复摇晃，敌人就会把兜里所有值钱的东西统统吐出来（这哪里还是盗窃？分明是赤裸裸的抢劫……）。由于三位主角都拥有偷窃技能，玩家便无需在掏敌人的腰包前溜回藏身所切换人物，自由度大增。

作为续作，《侠盗荣誉》顺理成章地继承了《侠盗帮》的沙盘化关卡和任务设置，同时在细节上进行了加强。城市中的导航系统比前作更加体贴，偷窃贵重品时无需回到藏身所变卖便可直接回收资金，选择角色时可以直接了解到任务需求，新增了详细的训练模式，任务失败后重试时的读盘时间快到可以让人忽略不计的程度……这些都是《侠盗荣誉》相比前作的改进之处，也正是本作的优点。

不过，与极为人性化的系统相比，本作的任务设计却非常失败。虽然游戏的进行方式与前作相同，但《侠盗帮》以的搜寻、探索、攀爬为主的任务设计在《侠盗荣誉》被大量的迷你游戏所取代。如果说驾驶快艇和战斗机尚且还有一些爽快感的话，用放大镜在油画中寻找保险箱密码等谜题则无聊到了足以让玩家翻白眼的程度。关卡设计方面，《侠盗荣誉》也明显不如前作。虽然城市的规模基本相同，但《侠盗荣誉》的街区给人感觉就像一张白纸，建筑物间缺乏高度差，立体感不足，毫无探索乐趣。少数需要动些脑筋才能爬上的高楼则被游戏制作者十分“体贴”地用箭头将攀爬地点标示了出来，实在是画蛇添足。《侠盗荣誉》的游戏长度也远不如前作，六大关共48个主线任务只需10个小时就能全部搞定。过关后，玩家可以反复挑战隐藏的各类任务以增加完成度。这些任务回归了2代以攀爬为主的游戏设计，限定条件也较为苛刻，难度颇高。虽然隐藏任务比游戏的主线关卡有趣的多，但并没有相关剧情将其穿插起来，只是为了挑战而挑战，增加游戏的完成度。而且就算玩家达成了100%完成度，游戏也没有什么激动人心的奖励，只是在特典中新增了几段花絮影像而已。应该说，隐藏要素之力是《狡狐大冒险》三部作品中都存在的问题。对于这样一款以平台跳跃而非战斗为乐趣的作品而言，即使加入《MGS》的隐身迷彩或《鬼泣》的无限魔力作为隐藏要素，意义也不大。缺乏“极品道具”的原因并非制作者有意偷懒，而是平台动作这个游戏类型本身的性质使然。不过初代《狡狐大冒险》和2代《侠盗帮》开启保险箱后至少能让主角学会强力的隐藏技能，《侠盗荣誉》却将这最基本的乐趣也剥夺掉了。取消烧瓶收集后，玩家再也没有动力将整个城市掘地三尺地搜索一遍，关卡也瞬间变的单薄起来，这些可算本作的最大败笔。



《侠盗荣誉》首次加入了双人模式，游戏提供了警察抓小偷、坦克大战、驾驶战斗机等多种对战模式。不过这些对战模式都是本篇中常见小游戏的变种，缺乏新意。而且PS2略显贫乏的机能在分屏的重压下有些吃不消，拖慢现象时有发生。

作为三部曲的完结篇，《侠盗荣誉》销量却是系列中最低的，实在有些出乎意料。本作的全球累计销量只有76万，媒体的评价也远不如前两作。IGN一针见血地指出“《侠盗荣誉》根本不配称之为第三作，它充其量只能算《狡狐大冒险2.5》而已。”就笔者认为，《侠盗荣誉》的质量下降，很大程度上与本作的开发周期有关。初代和《侠盗帮》都有2年以上的开发时间，而《侠盗荣誉》距前作发售仅相隔一年。在短暂的时间内，Sucker Punch自然无法对游戏进行太多的革新，最终只能制作出一款资料片性质的续作。充斥着迷你游戏的主线关卡和没有剧情穿插的支线任务也暴露了本作仓促的赶工迹象，十分狼狈。一方面，《侠盗荣誉》相比前作并没能做出太多的革新，另一方面，在关卡设计和耐玩度上，赶工的本作又无法与《侠盗帮》相提并论，最终导致了本作素质全面倒退的结局。对于创社以来一直以品质著称的Sucker Punch而言，《侠盗荣誉》可算是一路顺风的他们所遭遇的第一个滑铁卢。



在故事的最后，Sly虽然与Carmelita联手击败了M博士，但为了保护Carmelita而挡下致命子弹的他却不幸失忆。Carmelita则在Sly醒来后欺骗说他是警察的同伴，希望Sly能够从此改邪归正。而原本集结在凯恩岛的侠盗帮也因为Sly的行踪不明而宣告解散，队伍中的各个成员纷纷返回了家乡，开始了新的生活。至此，《狡狐大冒险》三部曲的故事正式告一段落。



Sly 4

在《侠盗荣誉》的特典中，Sucker Punch向玩家透漏了PS3版《狡狐大冒险4》正在开发中的影像。3代的结尾虽令人失望，但也留下了很多伏笔。Sly在结局中取回了失去的记忆，Bently不但代替Sly继续守护者Cooper家族的秘宝，还发明了一台时间机器，这些剧情让玩家对《狡狐大冒险》的未来有了一线希望。然而，Sucker Punch最终在PS3上开发的游戏却不是众望所归的《狡狐大冒险4》，而是另一部原创新作《无名英雄》。公司领袖克里斯·基尔曼表示，开发全新作品是为了给制作组带来一次新的挑战，整个PS2时代一直在《狡狐大冒险》系列中打拼的他们认为该系列已经到达了一个瓶颈期，无法在次时代平台实现全面进化，因此他们选择以原创的《无名英雄》作为PS3平台的头炮。而对于很多老玩家所关心的《狡狐大冒险4》，基尔曼则在Sucker Punch官方论坛给予了明确回复，“我们在将来会制作《狡狐大冒险》的PS3续作，只是现在时机未到而已，请玩家继续耐心等待。”

今年E3，虽然传说中的《狡狐大冒险4》依然遥遥无期，但系列FANS终于有了可以期待的作品。首先是将于明年发售的新作《Move英雄》(《Heroes on the Move》)，这是一款使用PS3体感装置操作的聚会型动作游戏。《杰克》《瑞奇》和《狡狐》等SCEA平台游戏的角色都会在这部作品中登场。此外，索尼还公布了PS3平台的《狡狐大冒险合集》(《The Sly Collection》)。这是继《战神1+2》后的又一部高清PS2游戏套装。早在5年前的《侠盗荣誉》中，Sucker Punch就通过游戏内附带的眼镜实现了3D关卡。不过PS2的机能毕竟相当有限，《侠盗荣誉》里只有部分室内关卡才能享受到3D效果。而这次PS3平台的《狡狐大冒险合集》不但将分辨率强化为高清16：9，同时还支持全程3D游戏效果。此外，本作的小游戏也可以使用Move进行体感操作。作为三合一套装，索尼还厚道地还一口气提供了3个白金奖杯，对于奖杯饭而言，本作无疑是十分超值的。在PS2时代错过了本系列的玩家也有了一次补习经典的机会。

后记

《狡狐大冒险》在国内的境遇与美国市场有几分相似，虽然拥有出色的品质，但在知名度和讨论热度上长年被《杰克》和《瑞奇》所压制。不应以出身论英雄，《狡狐大冒险》自然也是如此。借PS3版合集推出之际，笔者在此向所有PS系用户推荐这部系列，如果本文能让各位读者对Sly这位生活在黑暗中的传奇侠盗产生一些兴趣，笔者将不胜荣幸。

文 Jackpot 美编 一刀

你一定听说过的吧？
关于斯巴达的传说
当我还是个孩子的时候，我的父亲给我讲过关于他的故事
很久很久以前，在古代，一名恶魔为了人类背叛了他的同族。他用自己的剑关闭了魔界的入口，并将其他恶魔驱逐出了人间
但由于他自己也是一位恶魔，他的力量同样受到了限制
我从未相信过这些传说，就当是个骗孩子的童话。
但我最终发现，这个所谓的传说并非虚构
斯巴达真的存在过

Devil May Cry 斯巴达传承

ACT王者《鬼泣》的九年征程

混沌伊始 | Before 2001

一切都要从上个世纪末说起。

1996年，三上真司领衔开发的《生化危机》掀起了AVG游戏的新纪元，这部发售前几乎无人看好的作品却成为了PS平台首款突破百万的游戏。之前因街机市场衰退而长期低迷的Capcom借此东风，实现了成功转型，将自己的产品线逐渐转向家用机的3D动作冒险游戏。1998年登场的《生化危机2》在前作的基础上实现了全面进化。三上真司力排众议，将之前名不见经传的神谷英树推上了监督的位置。而神谷在《生化2》中的出色表现也没有让人失望。精细的画面、宏大的剧情、鲜明的角色、丰富的关卡……如果说2年前的初代《生化》只是一个摸索期艰难诞生的实验性作品，那么《生化2》则标志着“《生化》系列”真正成为了可与《街头霸王》相提并论的镇社之作，32位机的AVG浪潮也在此时走向全盛期。

商人的本性是贪婪的，《生化2》狂销500万后，Capcom决定将《生化危机》量产化。DC版《维罗妮卡》随之公布，N64的《生化0》也进入了秘密开发阶段。与此同时，















Capcom高层还向三上下达了“《生化3》于1999年发售”的铁令。由于《生化2》大获成功，神谷英树便顺理成章地成为了《生化3》的监督，三上则继续担任制作人。在神谷为《生化3》构思的剧本大纲中，里昂依然是作品的主角，他奉命潜入安布雷拉在欧洲的秘密基地调查，途中不慎感染了致命病毒，却也因祸得福，获得了惊人的超能力。1998年春，神谷率领制作团队前往西班牙和英国，对当地的建筑进行了详细取材。神谷希望《生化3》不仅能在剧情上让玩家大吃一惊，游戏性方面也要做出革命性的改进。里昂在剧本中“惨遭毒手”获得超能力正是为了给作品增添更多动作性。然而PS的3D机能实在有限，如果无法摆脱坦克式操作和CG背景的束缚，更强的动作要素也只能是一纸空谈。此时PS2即将浮出水面，神谷希望将作品转移到下一代主机开发，只有在解决了技术瓶颈后，《生化3》才能真正实现进化。三上真司同意了神谷的计划，为了完成一年后正统续作按时发售的目标，他在无奈之下将青山和弘开发的一部以吉尔为主角的外传作品《最终脱逃》扶上了正统之位，神谷在PS2上续作的标题自然就变为了《生化4》。三上本人则与另一位新人小林裕幸开辟了原创新作《恐龙危机》。

1999年6月，Capcom收到了索尼送达的PS2开发套件，神谷英树率领的《生化4》团队进入了紧锣密鼓的正式开发阶段。PS2的强大机能让之前很多困扰开发组的难题都迎刃而解，程序员实现了场景即时渲染和灵活的客观操作（摇杆操作方向直接对应屏幕的方向）。在游戏引擎基本成型后，神谷将自己对剧情的构思交给了杉村升（Capcom合资分公司Flagship的董事，《生化危机》与《鬼武者》系列的编剧，已于2005年因病去世），委托其编写详细剧本。制作完《恐龙危机》的三上真司和小林裕幸也加入了《生化4》的团队，为游戏提供了很多积极建议。

就在开发工作顺利地进行时，制作组却遭遇了一场轩然大波。2000年1月，杉村升将剧本成品交给了Capcom，此事却让神谷陷入了左右为难的尴尬境地。剧本中参杂了太多的超现实元素，三上在过目后也表示这种风格与“《生化》系列”格格不入。而另一方面，制作小组依然在一股脑地搭建新关卡、新招式，里昂的能力变得越来越强大，二段跳、飞行、波动拳纷纷被引入。神谷原本是想让《生化4》成为系列的革新之作，才设定了这么一个令人吃惊的剧本，未曾想制作组沿着这套思路越做越过瘾，让里昂变成了一个无所不能的超人。此时的《维罗妮卡》已经有着相当高的完成度，距离2001年的预定发售日也为期不远，如果将这部作品直接放弃，不但制作组会心有不甘，Capcom的高层也绝不会允许。此时三上真司向上级提议将《生化4》改为一款原创作品继续开发，发售日期则不变，依然为2001年秋。面对公司高层的质疑，三上一人为第四开发部背负了巨大的压力，他向上级保证，即使没有《生化4》的名头，这部作品依然能有百万销量。在三上如此游说之下，怒火中烧的Capcom高层才勉强同意了原创新作的营销计划。

三上真司挽救了新作的命运，开发工作得以继续进行。脱离了《生化》的大框架后，神谷引入了更多的奇幻风格。他根据文学名著《神曲》，将主角命名为但丁（Dante）。神谷最初将剧本设定为一个三部曲，主角的形象会在不同阶段产生巨大变化。但丁是大城市中的刑警，他多年来一直对体内蕴含的强大力量困惑不解，在一次前往欧洲古堡的调查中，他遭遇了作为城主的伯爵，同时也是自己父亲的挑战。拥有上百年寿命的伯爵为但丁揭露了力量之谜，他与但丁同样都是基因改造的产物，体内流有高贵的血脉。伯爵妄图通过改造军团征服人类社会，由于理念相悖，但丁不得不与自己的亲生父亲战斗，并在苦战中驾驭了自己的能力，击败了伯爵。在第二阶段的故事中，揭晓身世之谜的但丁从欧洲返回美国，见到的却是满目疮痍的城市和四处横行的怪物。孪生哥哥弗吉尔（Vergil）作为怪物军团的首领向但丁发起挑战，势要决出高贵血统的惟一继承人。击败兄长后，游戏剧情进入第三阶段。但丁在几十年后辞去了刑警的工作，以守护民众免受怪物侵袭为己任，此时的他身穿礼服，庄严而稳重，成为了被民间传诵的伟大战士。

可以看出，初期剧本的内容相当庞大，几乎囊括了PS2三部曲的全部内容。但在细节方面，这一版的剧本依然带有浓重的《生化》烙印。但丁以刑警为职业的设定显然继承自里昂。此外，“魔界”的概念此时尚未出现，主角遭遇的怪物都是基因改造的产物，但丁自己的力量也是可以通过科学解释的元素，而并非日后的恶魔之力。神谷创作出这一版剧本的目的是尽量保留之前《生化4》的开发成果，不想对既有要素做太多的伤筋动骨。然而制作组成员对剧本的保守程度普遍





失望，神谷意识到，要想让这部新作走向成功，就必须摆脱《生化》的思维定势，锐意进取。为此，三位主创人员开始了头脑风暴式的构思。小林裕幸希望将游戏背景设定为大众化的现代，神谷英树坚持采用哥特城堡和冷兵器的组合，三上真司则认为没有枪械的游戏不够酷。最终制作组将三人提出的点子捏合到了一起，尽管听起来似乎是一个四不像，但实际效果却出奇的好。整个游戏体现出一股厚重的神秘感，又不失现代元素，酷劲十足。但丁的职业最终从刑警变为了怪物猎人，女主角崔西（Trish）也被正式确立。作为幕后黑手兼但丁父亲的城主伯爵则被拆分为了两个独立的角色——魔剑士斯巴达（Sparda）和魔帝（Mundus）。弗吉尔虽然保留了下来，但设定大变，从拥有自我意识的武士堕落为牵线木偶般的傀儡。大量的城市场景被废弃，游戏的舞台收缩到了古堡之内。神谷最初为新作设定的名称为《Devil May Care》，他认为这个标题能够反应出主角但丁狂傲不羁的洒脱性格。然而事后他发现这个名称已经被一部电影注册过了，遂将游戏名改为《鬼泣》（《Devil May Cry》）。

《鬼泣》的开发终于重新步入正规，安心之余，三上真司却将制作人的位子交给了本为系统策划的小林裕幸，自己则挂名监制一职。他将重心放在了秘密开发中的NGC版《生化危机》。Capcom和任天堂早在2000年就已经有过多次秘密会谈，宫本茂极力拉拢三上真司，希望将"《生化》系列"作为NGC的战略级品牌对待，在将《鬼泣》安置妥当后，三上便全力转向了NGC平台的开发工作。

2000年末，《鬼泣》的完成度已达50%，此时的Capcom已经初露危机端倪。《生化危机3 最终脱逃》的销量虽令人满意，但玩家的口碑却大不如前。DC的《维罗妮卡》在PS2面前如同螳臂当车，高层最终做出了移植PS2的决定，让Capcom信誉大跌。而此时玩家期待的正统续作《生化危机4》依然遥遥无期，Capcom必须公布一款足够分量的作品，不仅是给玩家一份强心剂，同时也是对股东和第一方厂商的一份交代。带着剪辑好的《鬼泣》宣传片，神谷英树等主创人员来到了Capcom发布会的现场……

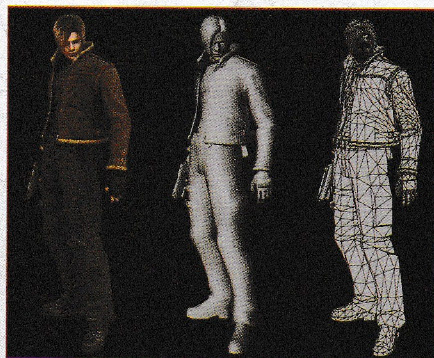
TIPS 《生化危机4》中的《鬼泣》烙印

从1998年《生化危机4》立案开始，这部作品经历了4个版本的更迭，多达3次的推倒重来，才与2005年和玩家正式见面。尽管游戏的最终成品与1998年的初版企划早已南辕北辙，但我们依然能够从《生化4》的一些蛛丝马迹中发现很多《鬼泣》的烙印。

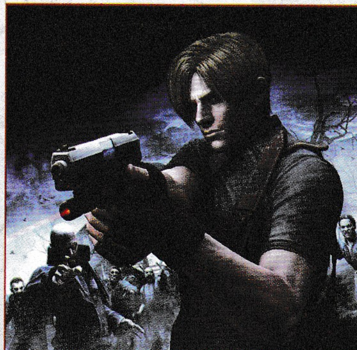
●《生化4》在《鬼泣》发售后重新投入开发，期间经历了3个不同版本的波折，但主角里昂的造型始终没有发生变化。抛开发色不谈，里昂的脸部建模与但丁几乎是同一个模子扣出来的。但丁在兵临城下时面不改色嘲笑BOSS的优良传统也"传染"给了里昂。

●《生化4》的舞台为一座与世隔绝的西班牙村落，其中萨拉扎的城堡作为游戏主要场景之一，给玩家留下了深刻印象。而《鬼泣》中马雷特岛的地理位置虽然没在游戏中得到解释，但岛上城堡无论是建筑风格还是内部装饰都带有浓郁的西班牙风情。









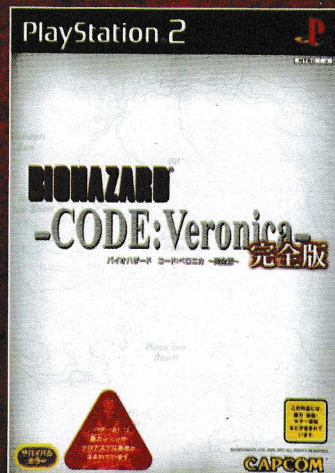
●部分敌人设定与《鬼泣》极为相似，如头戴羊骨身披红袍的异教徒，完全是《鬼泣》中剪刀死神的翻版。

●里昂将杂兵爆头时，敌人有可能进入寄生虫状态，攻防大增，十分难缠，这个设定与《鬼泣》DMD难度下的魔化杂兵有着异曲同工之妙。

开天辟地 | Devil May Cry

2000年11月17日，Capcom在大阪召开新闻发布会，正式公布了《鬼泣》。早在一年前，美国杂志就已经通过内部渠道得知三上小组正在开发PS2平台《生化危机》新作的消息。令到场媒体吃惊的是，Capcom在发布会上并没有公布众望所归的PS2版《生化危机4》，反而推出了一部原创作品。当然，媒体和玩家不会想到，《鬼泣》正是《生化危机4》衍生而来的产物，他们更不会想到，这部新作的表现会如此出色！在长达3分钟的预告片里，伴着火爆的电子打击乐，主角但丁游走于富丽堂皇的城堡中，与布偶、死神等魔物展开枪剑并用的战斗，其华丽程度令观众瞠目结舌。影片的高潮以但丁与狮鹫的对决结束，当屏幕最终打出"2001年夏"的发售日时，现场的媒体爆发出了雷鸣般的掌声。毫无疑问，神谷英树漂亮地迈出了第一步，为他的原创新作赢得了足够的关注与支持。

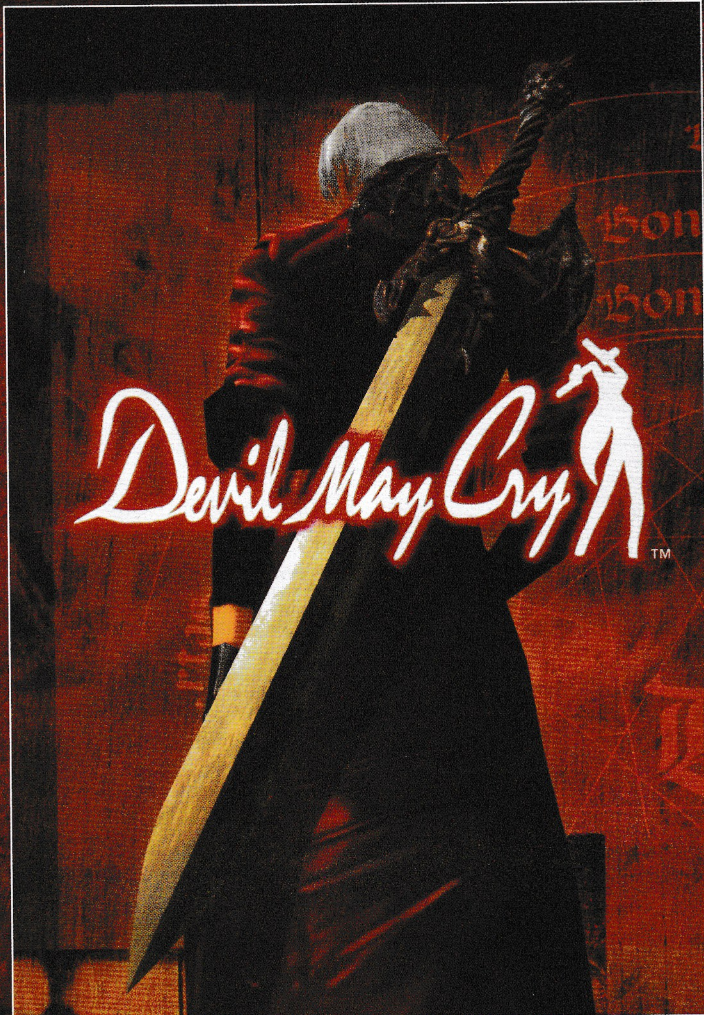
作品正式公布后，随之而来的便是漫长的营销活动。2001年3月发售的PS2版《维罗妮卡》中捆绑了《鬼泣》的第一个Demo，给所有对游戏素质抱有疑问的玩家吃了一颗定心丸。7月，Capcom又在全日本游戏零售店发放了"二度体验版"，供玩家免费试玩。这一版的画面质量比3个月前的Demo有了明显的提升，系统也更加成熟，加入了技能购买和关卡制度。进入8月末的冲刺期，Capcom更投入了数千万日元的广告费用，在电视台、杂志和街头广告栏大肆造势，这也是只有《生化危机》《鬼武者》等战略级大作才能享有的待遇。神谷英树亲手剪辑了名为"鲜花与香槟"的广告片段，画面中一位哭泣的女友将恋人用鲜花抽飞后使用香槟肆意追打。



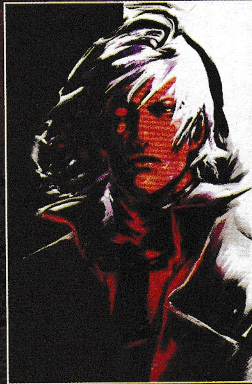
用夸张的肢体语言模仿但丁的标志性动作，在博人一笑的同时也吸引了无数玩家的眼球。8 月 23 日游戏正式发售后，毫无悬念地登上了当周销量榜的首位，10 天后便轻松突破了 50 万大关。随后推出的海外版受到了欧美玩家更加狂热的追捧，Gamespot、IGN 等权威媒体纷纷打出了 9 分以上的超高评价。在 2002 年 3 月 Capcom 公布的财报中，《鬼泣》凭借着强大的全球号召力，以 216 万的惊人成绩成为了当时 Capcom 销量最高的 PS2 游戏。第四开发部的声望至此走向了一个新的巅峰。

作为《生化危机》的衍生物,《鬼泣》不可避免地保留了一些前者的操作特征。但丁需要锁定敌人才能开枪，翻滚的设定则借鉴于《生化危机 3》的紧急回避。但与《生化危机》相比，《鬼泣》弃用了坦克般僵硬的行动模式，取而代之的是所见即所得的客观式操作。当年《生化危机》采用主观操作模式，有其时代的局限性。在静态贴图构建的关卡中，场景会根据玩家的移动而发生剧烈变化，如果采用客观操作模式，主角的行走方向会在不同的视角中被判定为不同的方向，玩家也会被搞到晕头转向。此外，坦克式操作对近身缠斗非常不利，蹩脚的走位无法发挥匕首等冷兵器的优势，这也是“《生化危机》系列”枪械唱主角的原因。与《生化危机》同年发售的《超级马里奥 64》凭借 N64 的 3D 机能实现了场景的全即时渲染，这部作品拥有灵活的客观操作，但它的成功经验并不值得让其他游戏全盘照搬。《超级马里奥 64》作为一款平台游戏，战斗要素十分有限。粗线条式的面移动在平台跳跃中并无大碍，但在近身缠斗中，这种操作模式会让空间感面临崩溃。只有《VR 战士》等 3D FTG 的点线式操作才能提供近战精确复杂的伤害判定。《鬼泣》的操作模式可谓集各家之所长。普通移动时的客观操作保证了主角行动的灵活性，而锁定敌人后的轴移动和各种单体杀伤技能又与格斗游戏有着异曲同工之妙。系列最实用的突刺技能 Stinger，其意义就在于瞬间缩短主角与敌人的距离，鼓励玩家与敌人进行近身战，避免因 3D 空间和面移动而产生的距离感模糊问题。与一对一的格斗游戏所不同的是，《鬼泣》中 Stinger 等指令技虽然同样需要锁定后输入方向才能发动，但玩家输入的指令依然是与移动方向相同的客观式指令，这样的设计大大方便了主角与多个敌人接战时的灵活性，让玩家可以游刃有余地对付多个目标。但丁拥有类似平台游戏的跳跃能力，但跳跃在《鬼泣》中仅仅是近战的闪避手段，游戏中并不存在能够摔死主角的悬崖地形。可以说，《鬼泣》之所以能被誉为 3D 清版 ACT 的奠基之作，就在于其首创了一套成熟的操作方案。此后出现的砍杀型 ACT，虽然操作特点各有所长，但都不过是在《鬼泣》的基础上进行修修补补，鲜有质的革新。

全即时渲染不但为《鬼泣》带来了操作上的革新，还促进了镜头方案的改革。马雷特城堡的内部构造相当于《生化危机》洋馆的扩大版，但在表现力上更具生机和张力。大量动态长镜头的导入让客观操作随视角频繁变更方向的问题得到了解决，也让《鬼泣》得以添加大量的室外场景。初代《鬼泣》的美工可谓 PS2 三作中最出色的，无论是晦暗空荡的古堡，光亮庄重的圣堂，还是阴森诡异的海盗船，迷雾笼罩的溪谷，无不令人赞叹不已流连忘返。虽然游戏场景普遍偏暗，但少量光源带来的明暗对比不但增强了画面的冲击力，也成功烘托了气氛。初代的 3D 场景建模对原画的还原度极高，城堡的内构和外景都拥有浓郁的哥特风情。相比较之下，2 代颓废的城市和 3 代浮躁的通天塔只是单纯地模仿 1 代的色调，画面过于晦暗，缺乏明暗对比，没能吸取到初代场景的精髓。《鬼泣》的音乐总监上田雅美是“《生化危机》系列”的御用乐师。除了《鬼泣》外，神谷英树的《红侠乔伊》、《大神》和《猎天使魔女》均由他担当配乐。神谷







极为重视游戏的音乐制作，他对于“背景音乐”这种说法十分反感。神谷认为，音乐是游戏与玩家进行感情交流的主要手段，其重要性不亚于画面和操作，因此音乐应当作为游戏中最重要的元素存在，而非画面的附属品。大部分游戏的音乐制作与游戏开发都是独立脱节的，监督只需制作好画面后，向乐师阐述简单要求，令其分段谱曲即可。而神谷则强制要求音乐组与其他部门融为一体，在为某个关卡或演出段落配乐时，他会向乐师详细阐述此时的剧本文字和画面氛围，这种独特的创作模式让《鬼泣》的音乐与场景拥有了浑然一体的美感，同步率极高。上田雅美为《鬼泣》创作的配乐十分多元化，整体基调以电子打击乐和重金属摇滚为主，辅以宗教式的合唱与钢琴伴奏。《鬼泣》的场景之宏大，战斗之激烈，演出之煽情，在配乐衬托下显得入木三分。神谷还引入了类似《塞尔达传说》的动态配乐系统，游戏的音乐会随着场景和敌人随时发生变化，Shadow 等压迫感十足的强敌足以令玩家“闻声色变”。可以说，虽然《鬼泣》是一部爽快的动作游戏，但其超强的氛围塑造不输给任何一部恐怖大作，挥之不去的压抑感与酣畅淋漓的战斗结合地天衣无缝，为玩家带来了独一无二的游戏体验。

作为 PS2 平台的新一代动作游戏，《鬼泣》的操作充分发挥了 DUALSHOCK 2 手柄的优势。类比摇杆让玩家可以进行 360 度的精确移动，手柄振动赋予了但丁拳拳到肉的超强手感。初代《鬼泣》的武器可谓是系列中最少的，但各武器间分工明确，特色鲜明。阿拉斯托轻巧灵动，拥有二段跳能力，是机动战的首选。伊夫利特势大力沉，蓄力功能兼具破坏性和观赏性，令人大呼过瘾。魔人状态下的主角不但攻防大增，还可消费魔力槽使用“地狱火”等强力招式。变身后直接发射蓄力弹的设定极大地增强了枪械的威力，让本作的武器平衡度达到了完美的水准。《鬼泣》是 Capcom 第一批使用动态捕捉技术的游戏，但制作组并没有将模特采集的数据直接输入到主角的动作模组中，而是将其进行了相当程度的夸张处理。神谷坦言，在塑造主角的战斗风格时，他参考的人物是西班牙的斗牛士。但丁的动作弹性十足，肢体柔韧性极高。翻滚和挑衅的设定无疑是在鼓励玩家使用华丽的技巧来羞



辱敌人，也让主角的攻击松弛有度，避免沦为只知杀戮的绞肉机。初代《鬼泣》并没有后续作品中演出时间长达数秒的繁杂废招，过场动画也较为简陋，游戏的表演性完全依赖于玩家的即兴发挥，通过诸多简洁有力的招式，自行组合出一套火爆无比的攻势。正是这种朴实的制作思路，让初代《鬼泣》的战斗风格与续作中“为了耍酷而耍酷”的浮躁理念有了根本性的差异，相信这也是神谷扬言“《鬼泣》系列早已彻底堕落”的原因之一。

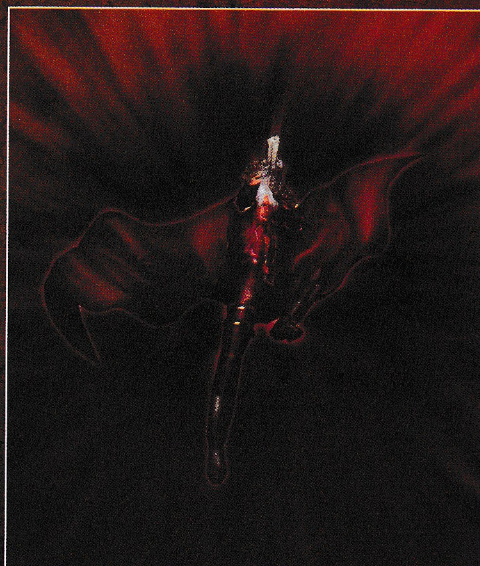
《鬼泣》发售之初，大部分媒体都将其归类为AVG游戏，这种说法并非全无道理。从流程推进的方式来看，《鬼泣》与《生化危机》在本质上并没有区别。但《鬼泣》弱化了《生化危机》中的解谜要素，没有繁杂的机关，玩家所要做的只剩下在场景中迂回战斗取得道具过关。同为小林裕幸担任制作人的《恐龙危机2》也采用了这种设计。相对于《生化危机》的嗑药流打法，《鬼泣》对消费型道具做出了严格限制，回复HP的体力之星只能携带一个，且售价高昂。不过由于魔人变身可以缓慢恢复HP，再加上击倒敌人就可以随机得到回复体力的绿魔石，因此但丁无需积累大量道具，也能拥有不错的生存能力。另一方面，《鬼泣》的关卡得分与获得的红魔石数量直接挂钩，再加上升级技能和能力槽的费用不菲，这就鼓励玩家在游戏中积极战斗，与老系列《生化危机》回避敌人才能获得高评价的作法大相径庭，这也正是《鬼泣》在今天被称为ACT而非AVG游戏的根本原因。初代《鬼泣》的评分制度就已经相当完善，过关时间、红魔石数量、HP损耗、消费道具等诸多元素都会影响最终的评价。与最初的Demo相比，成品版《鬼泣》将关卡推进方式改为了任务制，不但加快了游戏节奏，更大大方便了挑战高评价的玩家。

敌人设置方面，《鬼泣》的初期杂兵都带有浓厚的《生化危机》风格。城堡中的布偶无论是造型还是行动方式都与丧尸如出一辙，大型蜥蜴利刃（Blade）酷似两栖动物Hunter，多次在狭隘通道对但丁围追堵截的蝎子“幻影”（Phantom），其灵感来源于《生化危机3》的追踪者。但《鬼泣》中杂兵的攻击性比《生化危机》有了相当大的提升，即使是最低级的布偶，也有多达3种的不同攻击方式。游戏后期出现的魔物原创性更高，比《生化危机》的各类变异生物更加残暴。无限复制的等离子体（Plasma）、自我修复的冰刃（Frost）、吸取魔力的Nobody都是令人颇为头疼的劲敌。最强杂兵Shadow鬼魅般的行动和极度嗜血的攻击性令其成为了比BOSS更难缠的对手，千变万化的身体形态让人大开眼界，彰显了PS2强大的胶体处理能力。《鬼泣》导入了精确的部位破坏系统，攻击特定区域即可事半功倍。散弹枪零距离爆头死神，重攻击破坏利刃盾牌，枪械逼迫Shadow露出核心……这些充满技术性的设定让《鬼泣》的战斗摆脱了无脑互砍的俗套。另一方面，游戏中的敌人并不具备无赖的刚体特性（当然，DMD难度除外），即使是免疫刀剑攻击的Shadow，也需要玩家在闪避的同时积极使用枪械破防，这就为但丁与敌人之间营造了一个相对公平的条件。玩家可以与敌人展开快节奏的攻防转换，不必采取远程武器磨血的龟缩战术。

《鬼泣》的杂兵战固然出色，但真正让这部作品名垂千古的特色是魄力十足的BOSS战。幻影、狮鹫、噩梦等巨型魔物的体积比但丁大出数十倍之多，极具视觉冲击力。《鬼泣》的BOSS虽然普遍体积庞大，但并非膀大无脑的低等生物，幻影强大的跳跃能力可以对但丁实施“泰山压顶”式的体压攻击，狮鹫则能在空中任意飞翔。噩梦虽然无法自由移动，但与其对决的空间都十分狭小，再加上露出核心的战机转瞬即逝，这就迫使玩家在于BOSS战斗时必须摒弃消极思想。只有在场景中灵活走位，主动出击，才能有获胜的机会。虽然每个BOSS都需要打三次的设定免不了赶工的嫌疑，但每次对决时，BOSS的招式都会得到强化，地形也截然不同，打法自然会发生变化，这就冲淡了玩家对重复挑战同一个BOSS的厌倦感。比起狮鹫等大块头，更为玩家津津乐道的BOSS是傀儡剑客黑骑士。作为被操纵的孪生兄弟，黑骑士拥有同但丁一样丰富的剑技，两人的博弈如同格斗游戏一般酣畅淋漓，是纯粹的技巧比拼。与最终BOSS魔帝之间撼天动地的传说之战足以载入动作游戏史册，呼之欲出的巨龙、划过天际的闪电、飞火流星的陨石……制作组几近榨干了PS2的机能，为玩家献上了这场史诗般的对决。神谷英树还特意为“不走寻常路”的高手准备了隐藏技巧。与幻影的最终战可以引诱其跳跃砸穿地板，省去了玩家亲自动手的功夫；使用大剑主动压制黑骑士，连续弹剑多次后他就会进入晕厥状态；在噩梦伸出巨钳时将其打回，便可令其露出核心任人鱼肉。这些高风险高回报的特殊战术让诸多ACT达人踊跃挑战，催生出了一部部超乎想像的极限录像。初代《鬼泣》在发售多年后依然能够保持高人气，正是拜其所赐。

难度设定上，《鬼泣》也颇具新意。对于那些纯粹追求爽快感的Light User而言，带有自动攻击和加量道具的Easy Automatic难度相当合他们的口味。而从Normal到DMD之间三个难度循序渐进的挑战，也能让意图潜心研究的ACT爱好者体会到游戏的完整乐趣。丰富的隐藏要素为玩家提供了多次通关的充足动力。仅是集齐全部蓝魔石就需要耗费相当的精力。如果说在关卡中寻找隐藏的蓝魔石碎片只需要足够的耐心便能一网打尽，那么数量繁多的Secret Mission就是对玩家游戏认知程度的综合考验。一发子弹消灭死神、与三头Shadow缠斗等富于想像力的挑战不但需要玩家制定合理的战术，还要有扎实的基本功才能涉险过关。

与几近完美的游戏性相比，《鬼泣》的剧情并不算十分出色。游戏讲述的人魔大战完全可以归类为但丁的家庭纠纷。卷土重来的魔帝是两千年前被父亲斯巴达封印的统治者，崔西是魔帝根据但丁母亲相貌制造的棋子，黑骑士的真身弗吉尔则是但丁的孪生兄弟，这种“家天下”的剧情风格在神谷英树的《猎天使魔女》中也得到了体现。神谷对此表示，他最崇拜的导演是吴宇森，其在好莱坞拍摄的《变脸》(《Face off》，又译《夺面双雄》)是他十分钟爱的影片。但丁身披风衣手持双枪的造型便是对吴氏暴力美学的忠实再现。吴宇森认为，《变脸》虽然是一部动作片，但它真正讲述的主题是两个家庭的伦理纠纷，在西方化的人物和战斗场景之下，暗含的是东方式的浓郁情谊。《鬼泣》在精神内核上显然深得吴宇森真传。作为魔剑士斯巴达与人类的后代，但丁在继承了父亲强大能力的同时，也拥有一颗人类般勇敢炙热的心，正是这颗心同化了身为恶魔的崔西，令其在迷茫中摆脱了魔帝傀儡的身分，转而为人类奋战。动作游戏毕竟不以剧情为重点，《鬼泣》的剧本虽然没有太多新意，但其角色演出依然相当出彩。Drew Coombs



磁性十足的嗓音成功塑造了但丁这样一个张扬又不失内敛的个性派主角。《鬼泣》的角色名称虽然直接借鉴了《神曲》，但在宗教符号方面，神谷可谓极尽叛逆之能事。为人类挺身而出的但丁带有其父的恶魔血统，其召唤出的红龙代表着《圣经》中的魔鬼撒旦，阴险邪恶的魔帝反而拥有上帝般光明神圣的造型，这种与传统宗教概念相悖的设定，赋予了游戏独特的厚重感，令《鬼泣》的世界观在众多 ACT 大作中独具一格，延续至今。

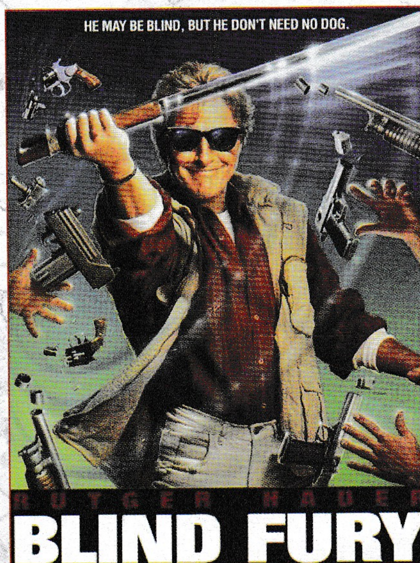
神谷英树在接受《EGM》杂志访谈时曾经对记者这样说道，“《鬼泣》是我制作的第一部原创游戏，当年我用尚不成熟的制作思路，为款作品注入了直率和纯粹的理念，结果它不仅成为了我个人职业生涯中最满意的作品，同时也为之后的所有 3D 动作游戏指明了方向”。可以说，《鬼泣》为 3D 清版 ACT 提供了包括视角、操作、关卡等多个方面的一系列成熟解决方案。这部作品的真正意义，也正在于此。区域化关卡，封闭式战场，锁定轴移动，任务制评价……这些《鬼泣》开创的理念早已在开发者当中成为行业共识，为所有 3D ACT 所借鉴，堪称动作游戏的活教材。《鬼泣》最令人惊异之处在于，它不但在发售时无与匹敌，即使是在近十年后的今天来看，也鲜有作品能够在各方面将其全面超越，甚至连《鬼泣》自家的续作也没能做到。凭借着这部令人惊艳的作品，Capcom 成功扛起了动作游戏复兴的旗帜，掀起了 PS2 时代 ACT 狂潮的滔天大浪，一个令动作游戏玩家为之欢欣鼓舞的黄金时代就此开始……

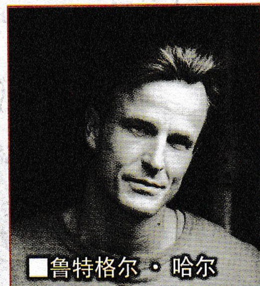
TIPS 初代《鬼泣》设定秘话

●负责《鬼泣》人设的土林诚于 1995 年加入 Capcom，最初在稻船敬二的《洛克人 DASH》小组下负责制作 3D 建模，后被三上真司看中，担当了《生化危机》的怪物设定。在完成《鬼泣》的人设工作后，他离开 Capcom 成为了一名自由画师。土林诚在游戏界的名气并不算太大，但相信动作游戏玩家对他的作品都不会感到陌生。除了《鬼泣》外，SEGA 的名作《Shinobi 忍》《Kunochi 忍》以及 Capcom 的《战国 BASARA》系列都由他负责制作人设和宣传海报。但丁、秀真、伊达政宗等飘逸洒脱的名角均出自他的笔下。其画风凌而不乱，形散神聚，斗气四溢，粗犷中不失细腻，十分适合各类写意风格的动作游戏。

●在初版《鬼泣》设定中，但丁身披红色紧身衣，以枪械为主武器。这个造型是对寺泽武一的漫画名作《哥普拉》的完全致敬。《哥普拉》的主角 Cobra 是一位快意情仇、纵横江湖的宇宙海盗，以一门手臂上安装的能量炮为武器。除了冷峻不失幽默的性格外，Cobra “打不死”的超强自我修复能力也被但丁所继承。

●在决定但丁的具体相貌之前，制作人员最初将他设定为“30 岁左右，不修边幅，身披大衣，颇具威严的盎格鲁－撒克逊人”。制作组并没有为但丁设定具体的身高、年龄、体重、姓氏，因为“虽然这样会让世界观变得模糊，但这些要素都是无足轻重的，但丁可以借此与玩家之间保持足够的神秘感”。此后的历代《鬼泣》都继承了这一传统，但丁的造型虽然随着时间发生了巨大的变化，但设定中并没有他的具体年龄。根据官方公布的资料，《鬼泣》四部作品中但丁的年龄分别为 30 岁、45 岁、20 岁、40 岁左右。此外，初代中制作组还特意为但丁加入了“讨厌烟草”的设定，因为他们想告诉玩家“男人就算没有香烟辅助也可以很帅”。这一设定也被此后的三部续作所继承。




■鲁特格尔·哈尔


■梅特尔

●孪生哥哥弗吉尔在《鬼泣》中作为但丁的死对头登场，在形象上也与但丁有着强烈的对立意味。最初的设定中，弗吉尔身穿整齐的西服，以日本刀作为武器，不使用任何枪械，与但丁形成了鲜明的对比。弗吉尔的战斗风格源于 1989 年的美国动作片《铁鹰战士》（《Blind Fury》），鲁特格尔·哈尔（Rutger Hauer）在片中饰演一位在越战中不幸失明的退役老兵，他在越南苦练剑道，回国后以盲剑士的身分与黑帮枪手作战。他虽然双目失明，但身手极为灵敏，凭借手中的一把日本刀便可以与手持枪械的匪徒正面对抗，这正是设定中弗吉尔“为了自身美学从不使用枪械”的灵感来源。阎魔刀隔空砍物的神技也是这部影片发明的。至于弗吉尔的形象，则源于尼克·卡萨维茨（Nick Cassavetes）在片中饰演的一位西服剑士。可以看出，《鬼泣 3》中弗吉尔的西洋武士形象，其实早在初代里就设定完备了。但随着后续剧本的修改，弗吉尔最终丧失了自我意志，成为了身披重甲的黑骑士。直到 4 年后的《鬼泣 3》，他才有幸以真面目重见天日。

●与但丁和弗吉尔相同，女主角崔西的名称也来源于《神曲》。贝阿特丽施（Beatrice，又译碧翠丝）是历史上但丁早夭的初恋情人。在《神曲》中，但丁将其描述为引导自己游历天堂的天使，是上帝亲派的使者。神谷英树认为“贝阿特丽施”这个名字麻烦又绕口，遂简称为“崔西”。由于在《生化危机 2》中已出现过黑发的艾达·王，制作组想换个口味，便将崔西设定成了身材高挑的金发女子。土林诚参考松本零士的名作《银河铁道 999》里的女主角梅特尔，为崔西设计了一副齐腰长发，十分抢眼。

●在最初版本中，魔石（Orb）只是不同颜色的普通道具而已，并没有今天那些刻在表面上痛苦不堪的表情。游戏开发后期，制作组参考漫画名作《剑风传奇》中的贝黑莱特，将魔石设定为魔界的灵魂结晶，赋予了其人类般狰狞的面目表情，受到了玩家的意外好评。




■土林诚的《鬼泣》设定图。

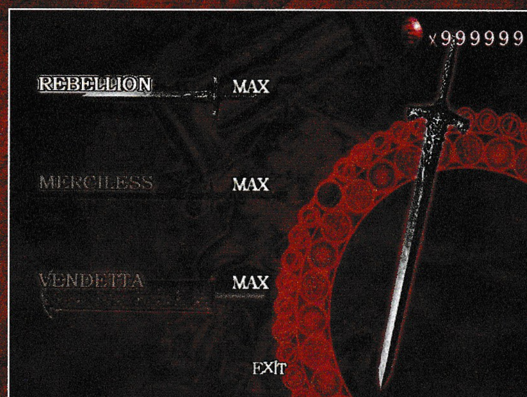

■《哥普拉》





堕入深渊 | Devil May Cry 2

2001年9月，《鬼泣》日版发售后不久，一群不速之客来到了Capcom第四开发部的工作室。他们找到神谷英树，要求借阅他的《鬼泣》开发文档。在神谷追问之下，这几位员工向他坦白，Capcom已经决定制作《鬼泣2》，并将开发工作交给了船水纪孝旗下的第一开发部。这一消息对于满怀希望准备开发续作的神谷而言无异于晴天霹雳。当然，他此时不会想到，《鬼泣2》的制作组变更，仅仅是Capcom高层下的这盘大棋中的第一步。



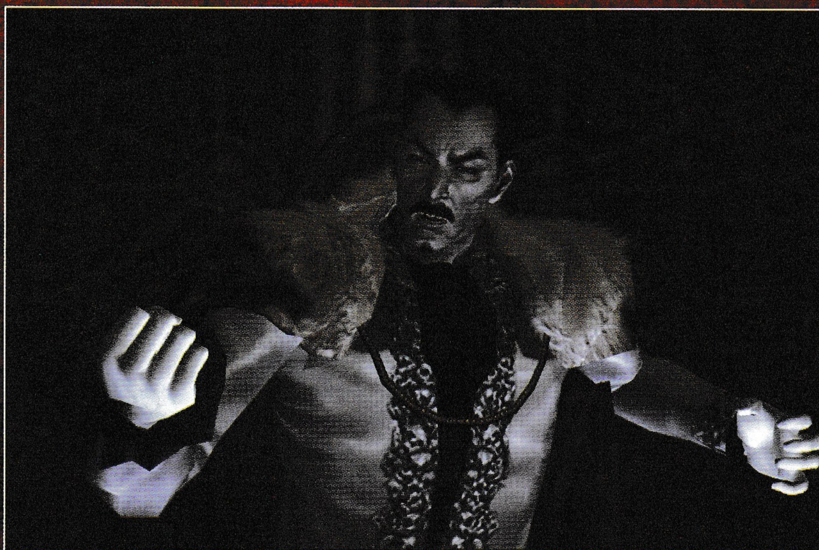


第四开发部部长三上真司与任天堂早已洽谈多时，早在《鬼泣》发售前，三上就曾含沙射影地通过“PS2开发环境极为恶劣”的言论来攻击索尼。9月13日，NGC首发前夜，三上更与宫本茂一起出席了发布会，宣布“《生化危机》系列”将被NGC独占的宣言，一时在业界掀起轩然大波。把镇社之作转移到任天堂主机上，固然有决策层的思量，但另一方面，公司高层对于第四开发部这群特立独行的制作人早已有所顾虑。Capcom不希望三上、神谷等功高盖主的制作人因为掌握了某个知名品牌的开发权而成为管理层无法驾驭的野马，因此削弱他们势力的最佳方式就是进行制作人与品牌剥离的计划，将知名系列交由全新的制作组开发。Capcom第一开发部以街机游戏为主营业务，负责本作的监督伊津野英昭于1995年入社，曾参与《街头霸王ZERO》、《能量宝石》等FTG游戏，但对动作游戏并无涉猎。而制作人田中刚也没有任何3D ACT的开发经验。毫无疑问，《鬼泣2》成为了Capcom公司内部党派斗争的牺牲品，而可怜的广大玩家在游戏发售前却对此事浑然不知，危机的种子早在此时就已经埋下了。

《鬼泣2》于2002年E3展会首次公布，Capcom宣称续作会实现全面进化，2代的场景大小是前作的9倍之大，战斗动作更加丰富。对于部分玩家抱怨《鬼泣》难度偏高的问题，Capcom则承诺《鬼泣2》会将难度调整为更符合大众口味的程度。出色的人设成功吸引了玩家的眼球，但丁比初代更为成熟的造型令人眼前一亮，接连在TGS展会和《FAMI通》杂志上的造势为本作赚足了人气。对于国内玩家而言，《鬼泣2》在那个冬天更被赋予了特殊的意义。由于日版发售日定为1月30日的除夕夜，无数狂热的FANS在大年三十当天来到了游戏店一睹为快。然而，迎接他们的，却是巨大的失望……

与前作相比，《鬼泣2》最直观的改变就是但丁的挥剑动作。根据制作人田中刚的说法，但丁在2代中挥剑速度变慢是为了体现势大力沉的重量感。然而糟糕的手感和打击效果完全无法表现出武器的分量，攻击频率变慢反倒让枪械在《鬼泣2》中成了绝对的主角。2代中的远程武器威力之强令人发指，初期的手枪自带连发功能，仅凭枪攻击就能将敌人直接挑空。再加上本作敌人攻击欲望极其低下，杂兵战就成为了一场冗长的打移动靶游戏。《鬼泣》虽然有也有远近两种攻击方式，但以近程武器为主，远程枪械为辅的搭配十分合理。续作将枪械设定的如此之强，未免有本末倒置的味道。相信仅靠一对手枪就将《鬼泣2》通关的玩家绝对不在少数。和挥剑缓慢的但丁相比，女主角露西亚（Lucia）的手感要好的多，与初代较为接近。可惜大部分玩家在通关但丁篇后就已经对游戏彻底失去了信心，自然没有兴趣再去碰第二张DVD。

除了饱受诟病的挥剑速度外，《鬼泣2》的其他战斗设计也不尽人意。但丁浮空射击时的动作如同被钢丝吊在空中一般僵硬，完全失去了前作洒脱自如的感觉。制作组设计了攀墙、后空翻等大量特技动作，发动方式也非常简单，只需要在特定地形附近按下圆圈键即可。但大量的耍酷动作并没有与战斗系统有机结合到一起，华而不实。前作中占有重要地位的侧翻滚在本作里被发动更加轻松、无敌判定更长的空翻所取代，让本来就了无难度的战斗变得更加无聊。主角的所有特技在游戏初期即可直接使用，技能购买系统被完全废除，玩家所能做的只有消费红魔石升级武器的攻击力。但丁与露西亚的近身武器都被粗略分为速度型、范围型、力量型三种，除去攻击频率和判定范围略有不同之外，三把武器共用的是同一个动作模组，极为偷懒。抛开性能不谈，《鬼泣2》的武器外观也不复前作的魅力。与阿拉斯托那斗气四溢的鬼神造型相比，2代里但丁的主力武器叛逆（Rebellion）简直犹如一根软绵无力的烧火棍。获得武器时也没有前作那样魄力的演出，只是如同调查道具一般弹出一条干巴巴的提示，令人咋舌。《鬼泣》在不同难度下，关卡中的敌人配置也会发生变化，高难度时强敌的出现频率大增，让玩家即使多次通关也不会感到厌倦。而《鬼泣2》中从NORMAL到DMD难度，关卡的敌人配置都是完全相同的。杂兵的攻防虽然有所提升，AI却依然糟糕。而但丁此时也通过一路获得的红魔石对自己的攻防进行了强化，这就给很多人产生了“DMD与NORMAL难度完全相同”的错觉。抛开这些数字游戏不谈，《鬼泣2》的难度偏低也是不争的事实，即使是最高难度DMD，敌人的攻击欲望也不过相当与前作的NORMAL，实在难以激起玩家的挑战欲望。魔人变身方面，《鬼泣2》同样做出了大幅度改变。但丁和露西亚可以装备不同的魔章（Amulet）为魔人搭配不同的特殊能力。平心而论，魔章的附加能力还是相当实用的，可惜《鬼泣2》的难度实在太低，强力的魔章只能让这部本来就不具备挑战性的游戏变得更加无聊。但丁在红血状态下还可以变身为超魔人，此形态下主角全身无敌，拥有霸道的全屏判定和秒杀BOSS的超强攻击力。如果玩家的魔力槽够长，即使被BOSS打至濒死状态，只要及时发动超魔人，就可以瞬间逆转局势，如此破坏平衡性的古怪设定，在整



个 ACT 历史上恐怕也算是一朵仅有的奇葩吧……

与强横的主角形成鲜明对比的是本作懦弱的敌人。《鬼泣 2》的同屏敌人数量是前作的数倍之多，但杂兵质量太差，再多的数量也难以构成威胁。考虑到敌兵数量过多，制作组引入了锁定切换的功能，但这项至关重要的能力却被设定在 L3 键上，严重妨碍了主角的正常移动。初代每一种魔物初登场时都有精彩的演出，让人过目不忘。续作中的敌人则失去了这种优厚待遇，只在镜头上给出一个简单特写就草草了事，甚至连 BOSS 级角色都是如此。《鬼泣 2》的 BOSS 普遍行动迟缓，攻击单调，充其量不过是一个血槽更长的大号杂兵。

《鬼泣 2》的故事发生在一个名为迪马利（Vie de Marli）的岛屿。岛上除了宗教遗迹之外，还有大量的城市建筑。保护该岛遗迹的是一批名为“守护者”（Guardian）的住民，他们曾经与但丁的父亲斯巴达一起对抗魔界。跨国巨型企业“衔尾蛇”（Ouroboros）的总裁阿尤斯（Arius）堕入魔道，为了打开通往魔界之门，他将黑手伸向了迪马利岛的古老遗迹。妄图通过黑魔法将自己改造为恶魔，统治人类世界。身为守护者的马蒂耶（Matier）委托但丁与自己的女儿露西亚一同阻止阿尤斯的阴谋。《鬼泣 2》的游戏舞台比前作更广阔，不再局限于一个古堡之内，大量的遗迹外景和现代化城市都可供玩家探索。然而舞台更大不代表游戏的耐玩度更高。过于空荡的舞台让玩家疲于奔命，失去了动作游戏应有的紧凑感。游戏提供的地图系统过于简陋，只能粗略表明玩家所处的区域，无法指明主角的具体位置，形同鸡肋。位置过远的视角导致人物在屏幕中的比例急剧下降，让战斗的魄力大减。

隐藏要素方面，《鬼泣 2》做得中规中矩。妙趣横生的 Secret Misson 被在本作中被弱化为 Secret Room，奇想天开的有趣挑战不复存在，玩家在找到密室后剩下的工作只是机械化地消灭所有敌人，乏味无比。隐藏服装的性能并无差别，缺乏让人收集的动力。意大利著名品牌迪塞尔设计的时装与《鬼泣 2》的世界观完全不搭调，所谓的跨厂合作只是纯粹的宣传策略而已。血之宫殿（Bloody Palace）模式所能收集的不过是意义不大的红魔石，再加上迷宫层数是无限循环的，就算一路冲到了 9999 层也不会给予任何奖励。双 DVD 的设计明显借鉴自《生化危机 2》，但两张 DVD 中重复的关卡和内容过多，露西亚篇不过是把但丁的流程换个方法走了一遍过场，剧情也可有可无，两名角色的内容完全可以装在同一张盘里。再加上两张 DVD 缺乏联动要素，官方宣传的“双碟装超大游戏容量”只是个纯粹的噱头而已。算上隐藏角色崔西，《鬼泣 2》一共有 3 位可选角色，可惜这三位主角的招式和武器都过于接近，玩家完全无法体会到操作不同角色应有的新鲜感和乐趣。双主角的剧情塑造也极为失败，阿尤斯制造露西亚的剧情显然是在生硬照搬初代崔西的设定，但故事交代过于突兀，缺乏让玩家信服的理由。但丁则从前作中尖牙利齿的不羁男人变为了不善言辞的中年大叔，前作里在强敌面前公然挑衅的气势荡然无存，剩下一个只会空摆 POSE 的躯壳。登场的 BOSS 级恶魔也跟着但丁一起集体沉默化，除了朝着屏幕咆哮外，连句像样的台词都没有，反倒是阿尤斯这个插科打诨式的丑角在喋喋不休地表演，令人作呕。最终 BOSS 邪神阿格萨斯（Argosax）初登场时的造型如同一团烂泥，建模师只是将游戏中的各路 BOSS 的躯体胡乱捏成一团，让一路杀到最后的玩家大跌眼镜。第二形态虽然颇具气势，但与前作剽悍的魔帝相比也不过是一个绣花枕头，毫无压迫感可言。《鬼泣 2》角色塑造的最大败笔依然在主角但丁身上。初代中的但丁虽然酷劲十足，但在剧情中不时流露出的人性光辉极大地丰满了人物形象，也让他在后期明知崔西是敌人的情况下依然舍身相救的剧情显得真实可信。而到了 2 代，我们看到的则是一位如同自闭症患者般紧逼嘴门，却不断摆出耍酷 POSE 的古怪男人，这种言语和行为的强烈反差让 2 代的但丁显得极为别扭，缺乏一名成功的游戏角色应有的协调感。初代中的但丁在猎杀恶魔的同时也保留着一丝温情，无论是对母亲的思念还是对崔西的救赎，都足以让屏幕前的玩家为之动容。而《鬼泣 2》中的但丁惟一表达自己善意的方式只有抛掷那颗两面都为人头的硬币来欺骗战友（哈维・丹特同学，你有什么感想么？），将这种烂俗的戏码当做救命稻草反复上演，足见编剧的黔驴技穷。

虽然前文列出了《鬼泣 2》诸多糟糕透顶的致命缺陷，但平心而论，这部作品还是拥有不少亮点的。枪械的即时切换让玩家在战斗中不必进入菜单选择武器，自由选关的设定可以让主角任意往返于关卡之中，方便了挖掘隐藏要素的玩家。评价系统不再像初代那样只给出一个总分，而是将各类加成以十分清晰的方式表达出来，令玩家可以直观了解到自己攻关过程的不足。部分特殊动作（如模仿《撕裂末日》的双向射击）更以职业技能的方式在续作中被继承。必须要指出的是，《鬼泣 2》并非一无是处，如果没有这些人性化的改进，那么两年后继承本作的《鬼泣 3》也不会有如此惊艳的演出。

然而，细节上的少许成功，并不能掩盖这部作品更多明显的缺点。《鬼泣 2》如果作为一部原创作品推出，它也许会获得中等偏下的评价。然而它毕竟顶着《鬼泣》的名讳，作为顶级动作游戏的续作，《鬼泣 2》显然是不够资格的，这也正是田中刚等制作人员面临的悲哀。2001 年《鬼泣》推出时，各大主机上鲜有同类作品与其抗衡，即使有，那些各方面都不甚成熟的作品也完全无法与《鬼泣》匹敌。然而，就在初代发售的短短一年内的时间里，TV 游戏的 ACT 标准就已经进化到了一个全新的境界。《鬼泣 2》发售的时期正是日厂 ACT 大潮最为凶猛的阶段。SEGA 的《Shinobi 忍》以流畅的节奏感和惊艳的杀阵系统确立了自己在 3D ACT 领域的不朽地位，至今拥有极高口碑。Tecmo 的《阿尔戈斯战士》凭借恢宏的场景设计和丰富的成长要素赢得了玩家的赞誉，蓄势待发的《忍者龙剑传》更加野心勃勃，势要成为 Xbox 主机头号 ACT 大作。Konami 的《Z.O.E.2》则以超强的画面表现和独树一帜的无重力作战理念为玩家带来了一场前无古人的视听盛宴。而《鬼泣 2》作为初代的正统续作，其素质甚至没能达到《统墓》等《鬼泣》跟风作的水准，遭到玩家的唾弃也实为情理之中。另一方面，神谷英树同年推出的 ACT 新作《红侠乔伊》虽然销量不振，却在全球范围内受到了媒体的一致







好评。两相对比，玩家也自然会提出质疑——田中刚是否还算是制作ACT游戏的一块料？“《鬼泣》系列”还有明天么？

如果将2003年评为Capcom史上最为黑暗的一年，相信大部分“卡饭”都不会反对。迁本家族投资不动产的失败，400亿日元的巨额亏损，削减新作开发经费导致的恶性循环，再加上冈本吉起等老将的愤然出走，一系列内部变故直接导致了Capcom新作的一蹶不振。大跌眼镜的《鬼泣2》，出师不利的《P.N.03》，不过不失的《混沌军势》，悄无声息的《玻璃蔷薇》，糟糕透顶的《恐龙危机3》，一败涂地的《洛克人X7》，曲高和寡的《红侠乔伊》……在2003这一年内，Capcom几乎没有一部游戏能够在销量和口碑上取得双赢，更多的作品干脆直接被愤怒的玩家钉在耻辱柱上。至于《鬼泣2》的失败，不过是这股颓废漩涡中掀起的一股小小的浪花罢了……

TIPS 但丁历代主役武器一览

●力之刃（Force Edge）

初代但丁的初始武器，护手上刻有代表斯巴达的标志。将两个项链与其结合后，这把武器就会解除封印，觉醒为完整形态的巨剑“斯巴达(Sparda)”，蕴含有魔剑士斯巴达的无穷力量。《鬼泣》的但丁正是凭借着这把武器才击败了魔帝。《鬼泣3》中的弗吉尔也曾使用过力之刃，他将这把武器与阎魔刀结合，形成了自己独特的二刀流战术。

●阿拉斯托（Alastor）

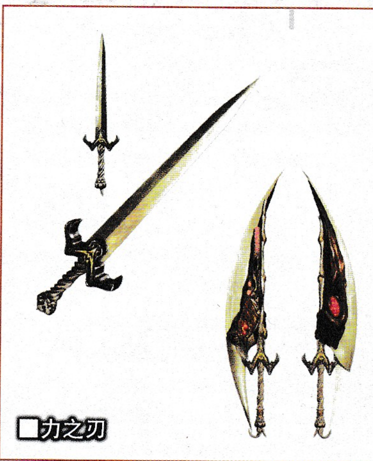
雷电精灵的化身，在神话中含有“复仇者”和“处刑人”的含义，拥有强烈的自我意识，是只有强者才能驾驭的武器。与历代其他主力武器所不同的是，阿拉斯托并非斯巴达的遗物，而是沉睡于马雷特岛古堡中的神器。在被但丁唤醒后，它赋予了但丁变身为雷电魔人的能力。阿拉斯托只在初代《鬼泣》中登场过，但这把武器在Capcom其他游戏里的出镜率很高。神谷英树监督的《红侠乔伊》中出现过一位造型酷似雷魔人的BOSS级角色，他的名字即为“阿拉斯托”。此外，阿拉斯托还是“《战国BASARA》系列”中伊达政宗的最强武器。

●叛逆（Rebellion）

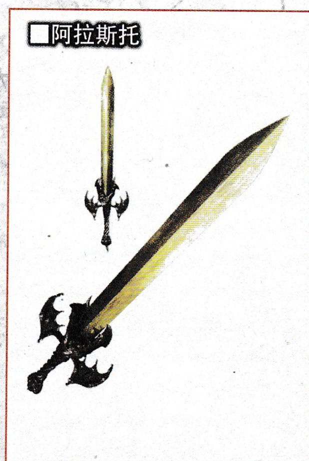
斯巴达传给但丁的双刃大剑，“叛逆”之名象征着他背叛同族帮助人类的事迹。由于力之刃觉醒后的实力过于强大，因此叛逆从《鬼泣2》开始成为了但丁的主战武器。在《鬼泣3》的兄弟对决中，但丁被弗吉尔用叛逆贯穿了身体，借此觉醒了魔人变身能力。

●阎魔刀（Yamato）

拥有切断空间能力的太刀。最初作为《鬼泣》中绅士装但丁的专用武器登场，后来在《鬼泣3》中被设定为弗吉尔的爱刀。与其他以劈砍为主的西洋大剑不同，阎魔刀以居合斩和远程攻击见长，极具个性。《鬼泣4》的主角尼禄还可以通过阎魔刀召唤出黑骑士辅助战斗。



□力之刃



□阿拉斯托



□叛逆



□阎魔刀

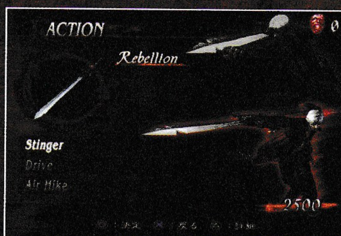
背水一战 | Devil May Cry 3

《鬼泣2》虽然获得了170万套的全球惊人销量，完成了Capcom的预定目标，但大部分购买游戏的用户都是被前作吸引而来的“不明真相群众”，《鬼泣》的金字招牌已经被田中刚和他的制作组们毁灭殆尽，后续发展岌岌可危。

2004年，笼罩在阴影中的第一开发部稍微有了一些起色。《生化危机 逃出生天》累计销量突破了50万，另一部网络游戏新作《怪物猎人》也颇受好评。逐渐摆脱了“票房毒药”恶名的田中刚在E3展会上公布了《鬼泣3》。三分钟的战斗剪辑配合那首哥特风格十足的《Devils Never Cry》令人眼前一亮。但在展会上提供的试玩版却遭到了恶评，现场媒体发现但丁的挥剑动作依然偏慢，场景晦暗的问题也没有得到解决。玩家对于《鬼泣3》能否打一场漂亮的翻身仗依然保有疑问。在如此四面楚歌之际，第一开发部却在游戏正式发售时交出了一份足以令所有人为之动容的答卷。

监督伊津野英昭在近年的采访中曾透露，《鬼泣3》的开发时期是他与田中刚在Capcom社内最为艰难的时刻，二人发誓，为了让《鬼泣》这个招牌还能继续存在于世上，无论如何都要把3代做好。背负着如此巨大的压力，在一年半的制作周期中，整个制作组都处于度日如年的紧张气氛里，正是这种拼死一搏的信念与气势，让《鬼泣3》带领系列重新回到了一线大作的阵营。

战斗系统的全面进化是3代带给玩家最为直观的感受。十种武器和六种职业的搭配令人目不暇接。2代中的魔章系统被摒弃，招式回归了初代使用魔石购买的习得方式，让玩家在游戏过程中能够时刻保持新鲜感。3代的通货膨胀问题极为严重，招式售价堪称天文数字，不过由于玩家可以自由选关，反复挑战既有关卡赚取红魔石和职业经验值也成了一大乐趣。合理的RPG元素让3代的耐玩度大增，即使多次通关也不会感到厌倦。

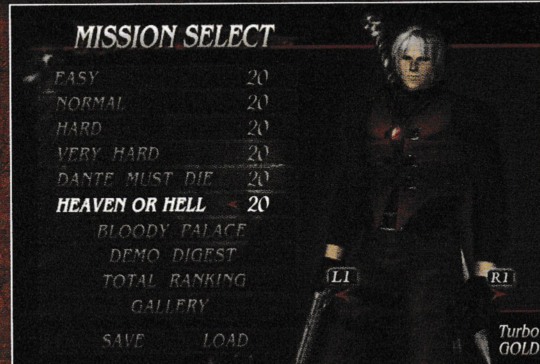




继2代的枪械切换后，《鬼泣3》终于实现了近程武器的即时切换。同时可携带四种武器的设定让玩家在战斗中有了更多的发挥空间，关卡也提供了大量的时空魔神像以供主角整备之用，相当体贴。虽然默认设定的L3键切换目标依然蹩脚，但3代提供了键位自定义系统，玩家可以根据个人喜好调整操作模式，舒适度大增。流畅的手感与丰富的武器，让连技MV成为了3代的一大乐趣，使用海量技能随心所欲地虐待敌人，在重金属摇滚的伴奏下上演一场极尽奢华的Crazy Party，这何尝不是一种乐趣。《鬼泣3》武器系统的惟一缺憾在于枪械威力普遍不足，但丁沦了一名依赖近身格斗的狂战士。在武器平衡度方面，2代和3代都不如1代那般精妙，各自走向了天平的两个极端，令人扼腕。

《鬼泣3》的BOSS战设计回归了初代的精妙水准，与凶悍魔物的舍命搏杀足以令人热血沸腾。1代"去壳打核心"的理念再次成为主流，无论是与风火双煞的拼刀，还是对魔女涅万的破甲，都需要玩家主动发起进攻，才能获得胜利。13场BOSS战的阵容保质保量，豪华程度堪称历代之最。击败BOSS后获得新武器、新职业的演出也足以令玩家会心一笑。6种职业的设定让玩家在对抗BOSS时拥有充足的发挥空间，可以根据自己的喜好指定不同战术，研究价值极高。



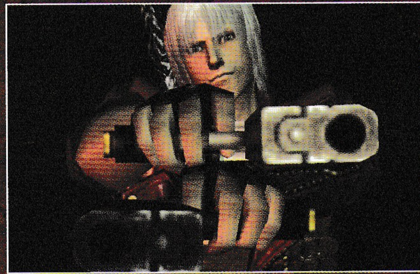


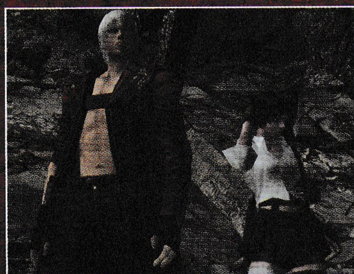
隐藏要素方面，《鬼泣3》也是历代最厚道的一作。除了强势回归的Secret Mission外，蓝魔石的收集还首次引入了武神雕像的概念，对玩家的连技能力提出了考验。难度设定也远比2代合理，挑战性和趣味性达到了媲美初代的水准。新增的Heaven or Hell难度极为恶搞，是赚取红魔石和职业经验值的最佳方式。原画设定、动作捕捉影像等花絮内容让玩家大开眼界，丰富的隐藏服装也是诚意十足。更换不同的服装后，不仅但丁的服装和发型会发生变化，就连魔人变身也提供了两套形态供玩家选择。Capcom还破天荒地提供了一套可以在标题画面直接获得无限魔人的秘籍，堪称官方金手指。其实早在《鬼泣2》中，制作组就设计了直接输入指令后获得通关要素的秘籍，但毕竟2代的难度太低，耐玩度也不高，并没有引起多大注意。而《鬼泣3》的DMD难度颇具挑战性，Capcom玩的这一手自然就掀起了轩然大波。不过，抛开那些自感被愚弄的玩家不谈，这套官方金手指确实造福了很多无法顺利通关的ACT苦手，客观来看，此举也算扩大了《鬼泣3》的普及度。

从本作在E3上初公布的情报中可以得知，《鬼泣3》的最初开发代号是《鬼泣0》，是一部回归原点的作品。3代不仅系统恢复了初代风格，在剧情上与初代也有着紧密联系。由于本作的时间设定在1代之前，因此主角以比初代更为年轻的少年形象登场。但丁形象上的变更，让诸多在2代中别扭无比的耍酷动作在3代里变得顺理成章。《鬼泣3》喧闹浮华的游戏风格与这位目空一切的主角配合的天衣无缝，一招一式都透着锐不可当的干劲，配上过场动画中夸张的肢体语言，让这位白发酷小子足以打动屏幕前的每一位玩家，堪称历代最具人气的但丁形象。3代中为但丁配音的鲁本・兰登（Reuben Langdon）颇具功力，活力四射的高亢嗓音配合放诞不羁的气质，将一位嚣张无比的大男孩形象塑造得完美无缺，真实可信。作为系列中剧情最强的作品，《鬼泣3》成功塑造角色自然不止主角但丁一位，兄长弗吉尔同样拥有着数量爆棚的支持者。初代《鬼泣》中沦为黑骑士的他，终于在4年后有了重见天日的机会。两名斯巴达的后人，一个继承了父亲的事业守护人间，另一位则前去寻求最强的力量。如果说但丁是燃烧万物的烈火，那么弗吉尔便是凝结一切的坚冰。他的强大，他的优雅，他的执着，游戏中都被刻画得淋漓尽致。三场兄弟间史诗般的对决令玩家大呼过瘾，随着但丁魔人力量的觉醒，弗吉尔在战斗中也逐渐显现出了自己的真实能力。从阎魔刀迅猛的居合斩，贝奥武甫强劲的拳击，再到力之刃犀利的连斩，每一次与老哥对决，都能找到新的打法，新的乐趣。在

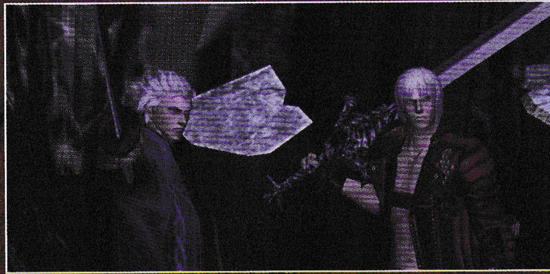


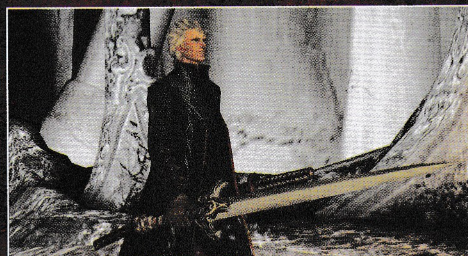


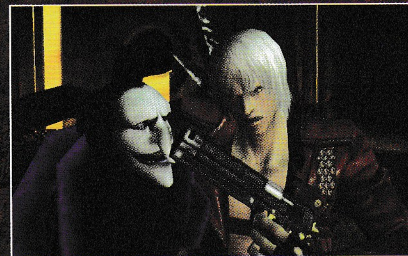






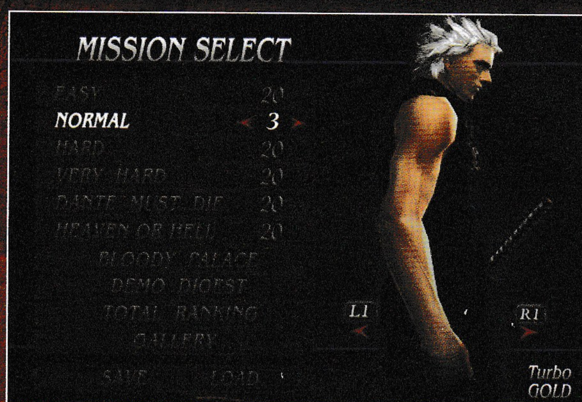












最终战败给兄弟后，弗吉尔宁可自甘堕入魔界，也不愿握住但丁伸过来的援手，这种绝对的孤傲给予了观众强烈的震撼，造就了这位悲剧英雄，令其至今依然拥有极高人气。除了身为主角的兄弟二人外，"光头佬"阿克汉（Arkham）变身为小丑后疯狂滑稽的演出和纠结于亲情与大义之间的女主角蕾蒂（Lady）也给人留下了十分深刻的印象。

《鬼泣3》剧情的出彩之处不仅在于出色的角色塑造，大量向初代致敬的桥段也是一大亮点。从开头在事务所的大打出手，再到兄弟射杀阿克汉时的合体攻击，抑或是结局那句经典的Devils Never Cry，都足以令人会心一笑。当但丁最后以更加成熟的扮相登场，走进挂着DMC招牌的事务所时，掠过老玩家心头的，是一缕无以名状的感动。尽管细节上依然存在冲突，但《鬼泣3》在剧情方面依然是一部称职的回归之作，将结局与初代构成了一个合理的循环。Capcom为本作引入了曾在《鬼武者2》中使用过的即时表情系统，让角色演出的感染力大为提升。以暴力美学著称的下村勇二担当了《鬼泣3》的过场导演，极具想象力的武打场面令人热血沸腾，一个半小时的长度足以媲美动作大片。

虽然《鬼泣3》在各方面都有着相当高的完成度，但受制作组能力所限，这部作品依然留下了一些败笔。无聊的杂兵战是饱受玩家诟病的一点，《怪物猎人》式的刚体杂兵让战斗的快感和手感不复初代，DMD难度按照击倒敌人比例强制魔化的设定更是令人发指。再加上流程中的强制战斗过于频繁，这就让杂兵战从享受变成了折磨。全新的华丽度系统也颇具争议，初代中但丁只要攻击敌人就能增长华丽度，对玩家的攻击手段并没有提出过多要求。而3代则强制主角不断变招才能让华丽度不算上升，再加上过关评价与华丽度得分直接挂钩，这就让《鬼泣3》的但丁从初代里松弛有度的猎魔人变成了不知疲惫的连招机器，眼花缭乱的同时不免让人感到一丝乏味。评价系统过于看重华丽度的设定也限制了玩家的自由度，民间研究的很多颇具想象力的打法都因为无法凑齐S级评价而告吹。魔人变身也没有初代完善，只是简单的增加攻防和速度，缺乏魔人形态下的专用招式。再加上这一代没有变身蓄力的设定，远程武器在BOSS战中就显得越发无力，与拥有完美武器平衡度的一代形成了鲜明对比。

在《鬼泣3》本篇发售一年后，Capcom推出了本作的特别版，将弗吉尔新增为可用角色。与但丁相比，弗吉尔拥有完全不同的动作模组，即使是兄弟二人共用的拳套，在招式设计上也有很大不同，为玩家带来了全新的体验。弗吉尔的风格更接近初代《鬼泣》的但丁，他的武器只有4种，职业也无法选择，但招式迅猛直接，判定广，速度快，非常实用。以隐藏魔人登场的黑骑士则算是给从1代一路走过来的老玩家的一个惊喜。弗吉尔的流程与但丁相同，自然也就没有了过场动画，不过Capcom还是颇有诚意地制作了两段新的CG，也算补完了本作的剧情。

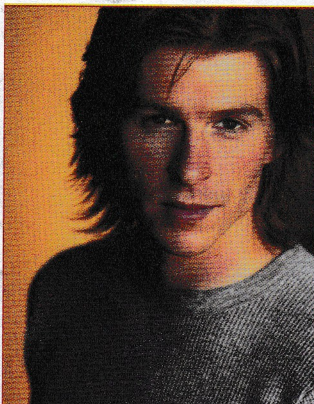
系统杂项方面，特别版也对本篇进行了大量调整。DEMO DIGEST模式可以直接观看游戏中的精彩过场，加速1.2倍的Turbo开关增强了《鬼泣3》的节奏感和爽快感。血之宫殿模式比2代更加完善，打通后还有无限魔人赠送。特别版的最大受惠群体其实是北美用户。美版《鬼泣3》不但难度比日版高出一个档次（美版的NORMAL相当于日版的HARD），复活方式也回归了初代消耗黄魔石的设定，让美国玩家叫苦不迭。特别版不但为玩家提供了复活方式的选项，还对隐藏服装和难度进行了微调。普通的无限魔人只需打穿VERY HARD或血之宫殿模式即可获得，DMD难度的奖励则变为新增的可以回复HP的最强魔人。经过这番调整后，不屑于使用秘笈又无法打穿DMD模式的玩家，便可以通过VERY HARD先行获得无限魔人，让DMD的难度大减。本篇标题直接获得全部服装的秘籍依然健在，但操作模式发生了变更，也算是Capcom跟玩家小小的幽默了一把。

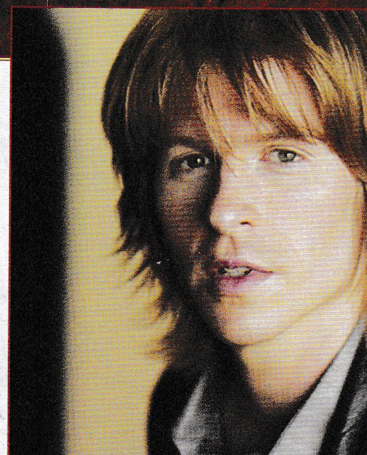
亡羊补牢，为时未晚。尽管在总体素质上与初代依然存在差距，但制作组100%的诚意让《鬼泣3》成为了不可多得的动作游戏杰作。经过4年的沉寂后，《鬼泣》终于得以重返顶级ACT之林。2005年，以《鬼泣3》和《生化危机4》为旗舰发起的新一波软件攻势终于获得了成功，Capcom得以走出了长达3年的阴霾，重新恢复了生机与活力，为日后在次时代主机的叱咤风云打了下良好的基础。

TIPS 赋予但丁灵魂的男人

相信看过《鬼泣3》特典中动作捕捉花絮的玩家都不会忘记那位饰演但丁的金发演员，其敏捷的技艺和矫健的身手令人印象深刻。实际上，这位演员还亲自负责了游戏的配音工作，他便是如今《鬼泣》系列的官方代言人——鲁本·兰登（Reuben Langdon）。兰登于1975年生于美国阿拉斯加州，早年在日本与香港演艺圈发展，曾为多部特摄片和港产电影担任动作替身。在练就了一副好身手后，他回到了洛杉矶，专心从事于替身演员和武术指导行业。兰登与Capcom的首次合作是2000年的DC版《生化危机 代号维罗妮卡》，他在游戏中担任了克里斯的动作捕捉。5年后的《鬼泣3》堪称他在游戏界最出色的一次演出。他不但担任了但丁的配音和动作捕捉，还亲自上镜大玩COSPLAY，拍摄了多段真人版广告，受到了玩家的极大好评。由于兰登的相貌与《鬼泣3》中的但丁颇为神似，因此很多媒体都传言Capcom购买了他的肖像权。由于Capcom与他的合作十分顺利，兰登在日后也顺利地参与了更多游戏的制作。除了包办但丁和克里斯的动作捕捉外，他还有幸成为了美版《战国BASARA3》伊达政宗的声优。与游戏行业相比，兰登在电影界的戏路更广一些，《蜘蛛侠2》、《加勒比海盗3》、《阿凡达》等热门影片都有他的贡献。不过兰登虽然仪表堂堂，身手也相当了得，但始终没能在大牌影片中上镜，只能以配音演员和动作替身的职业活跃于幕后，这点颇为遗憾。









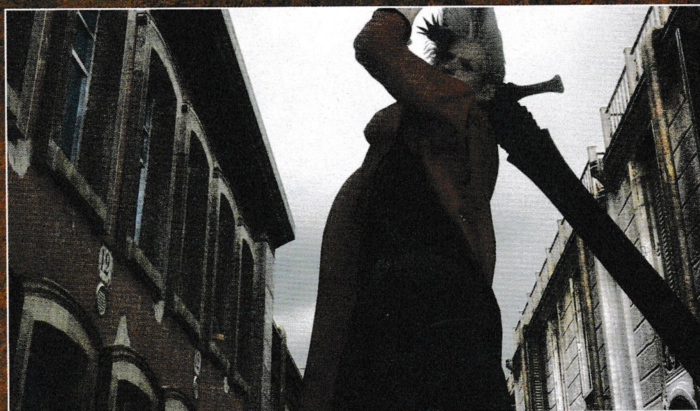
妥协与变革 | Devil May Cry 4

2005年，三大阵营在E3展会公布了大量次时代主机的情报，在PS3的大作群中，赫然出现了《鬼泣4》的影子。令玩家失望的是，在Capcom公布的半分钟影像中，只有短短的十秒钟是属于PS3新作的部分。画面中，身扛大剑的但丁以3代的少年形象登场，伫立在他身后的则是一望无际的雪原和一座巨大的城堡。4个月后的TGS展会上，Capcom公布了另一段简短的概念影像，影像的舞台换为了东欧风格的城市街道，但丁则换为了以略显古怪的中年造型，根据制作人小林裕幸在的访谈，此时《鬼泣4》的开发依然没有步入正轨，但丁的形象也只是一个试做模型，与最终成品不符。不过，展会上公布的几张原画中，已经悄然出现了日后新主角——尼禄的影子。暗示着《鬼泣4》将会是角色阵容大换血的一代作品。

2006年TGS前夕，Capcom正式公布了《鬼泣4》的成品开发情报，新人尼禄成为主角，但丁即将变为BOSS的消息令玩家大为吃惊。随后的TGS展会现场，本作的试玩台创下了3小时40分钟排队时间的历史记录（一年后被《潜龙谍影4》打破）。2007年3月，《鬼泣4》将同步发售X360版的宣言更在业界引起了大地震。由于本作所使用的MT Framework引擎从一开始就是为跨平台量身定做的，因此一直有人怀疑，《鬼泣4》在立案时便是一款多平台作品，没有与索尼签订独占协议，所谓的跨平台宣言不过是制作方的炒作罢了。不管怎样，通过一系列的公关策略，Capcom为《鬼泣4》吸引到了足够的眼球。在原定的发售计划中，《鬼泣4》将会于2007年12月作为圣诞商战的重头戏登场。然而计划赶不上变化，迫于开发进度原因，Capcom最终将本作的发售日延期到了1月31日。阴差阳错之下，本作再次成为了中国动作游戏玩家的春节大餐，不得不说是一种缘分。

与一败涂地的2代和交口称赞的3代相比，《鬼泣4》无疑是一部争议性极大的游戏。在玩家和媒体的口碑中，本作的评价都呈现出了两极分化的趋势，造成这种现象的原因，便是4代妥协与变革并存的独特风格所致。

和前几作能力复杂的但丁相比，4代的新主角尼禄无疑是一位易上手的角色。主武器“绯红皇后”（Red Queen）怪异的攻击节奏其实是为Exceed系统特殊做出的调整，熟悉了挥剑速度后，玩家便能体验到“刀刀见红”的独特爽快感。而对于追求极限挑战的高手而言，只要稍加练习，“刀刀三红”也不是再是遥远的梦想。双管左轮“湛蓝蔷薇”（Blue Rose）更多作为一个辅助性武器存在，蓄力射击在高难度下是相当重要的能力。由于尼禄拥有强大的恶魔右腕，因此在对付远处的敌人时，他无需像但丁一样使用枪械磨血，将杂兵用魔手直接抓过来扁无疑是更好的选择。连技方面，尼禄着重强调了空中连携能力，初始状态下他便可以使用空中四连斩，大量空中专用的剑技也可以通过购买的方式习得。再加上能在空中使用投技的设定，让尼禄具备了极强的浮空作战性能，对连招非常有利。本作还首次将系列EASY难度下的自动档功能（Automatic）单独提取出来，自动蓄力和快速连抓的特性让自动档尼禄即使是在老鸟的手中也能拥有一定实用价值。相比全新设计的尼禄，但丁的变化就要小得多。《鬼泣4》的但丁特性与前作基本相同，只是加入了即时切换职业的系统，让技能搭配更加丰富。另一方面，4代的但丁无论是手感还是招式都呈现了极力向初代靠拢的倾向。不但挥剑速度明显变快，魔人化后的招式强化也再度回归，一系列集大成的设定，让这一作的但丁成为了系列中最具操作乐趣的一位。



按照监督伊津野英昭的说法，《鬼泣3》中但丁的能力达到了一个巅峰，在系统设定已经繁杂到无以复加的情况下，将其设定为主角并继续强化，无疑会把从4代刚开始接触这个系列的新玩家吓跑。因此，他们设计了尼禄这样一个简洁有力的主角，以照顾首次接触《鬼泣》的用户。而那些系列的老玩家，则可以通过操作更加强大的但丁，来获得超越《鬼泣3》的快感。

虽然双主角都体现出了各自的特色，但《鬼泣4》在角色平衡性上依然有不少问题。但丁招数虽多，打起来却有种不给力的感觉。归根结底，整个游戏的敌人设置都是为尼禄准备的，恶魔右腕的投技让后者占了太多的便宜，这点在BOSS战中尤其明显。比起老老实实用普通攻击蹭血的但丁，尼禄在对付BOSS时有相当大的一部分伤害都是用投技的QTE打出来的，打法也十分模式化，先通过普通攻击让BOSS进入晕厥状态后再发动QTE将其重创。虽然演出效果惊人，但毕竟QTE动作是固定的，看过几次之后便会觉得索然无味。杂兵战设计倒是值得称赞。布偶、死神、蜥蜴、冰刃等1代的经典敌人尽数登场，最强杂兵Shadow也以闪电兽的方式得以回归。由于没有了3代无聊的刚体设计，整体的战斗风格回归了初代攻防互换、见招拆招的节奏感，颇为爽快。

消费系统是《鬼泣4》最大的亮点。主角在流程中除了收集红魔石外，还可以根据华丽度评价得到荣耀之魂（Proud Soul），二者的分工明确，红魔石用于购买能力槽和消费型道具，荣耀之魂则用来习得技能。《鬼泣3》中天价的技能售价让很多人叫苦不迭，游戏初期玩家大都采用疯狂练级的方式来学习技能，而到了后期习得全部技能后，积累的大量红魔石又无处可用，十分尴尬。《鬼泣4》在这方面就合理的的多。荣耀之魂全额退款的特性让玩家可以根据每关的不同需求随时更换技能搭配，红魔石与荣耀之魂明确的分工也使得购买道具和习得技能不存在任何冲突，避免了“僧多粥少”的窘迫境地。本作还取消了但丁职业经验值的设定，提升职业级别只需消费荣耀之魂即可，免去了玩家练级的功夫。

与前几作相比，《鬼泣4》的难度下降了不少。一周目Devil Hunter对于历代的老玩家毫无压力感可言，打起来如同前作的EASY一般惬意，最高难度DMD的强度也仅相当于初代的HARD。如果说降低难度是为了照顾新玩家，那么新增的Hell Or Hell模式就让人有些看不透了。该模式下虽然主角是一击死，但敌人的强度却只相当于Son of Sparda级别，如果玩家熟悉了DMD难度的节奏，那么对付Hell Or Hell的敌人可谓非常轻松。而动作游戏达人最钟情的挑战依然是DMD难度无伤条件下的各种评价，再加上Hell Or Hell没有全S级的成就，这个新增难度可谓鸡肋，存在感十分薄弱。评价系统在4代的变更较大，场景中的







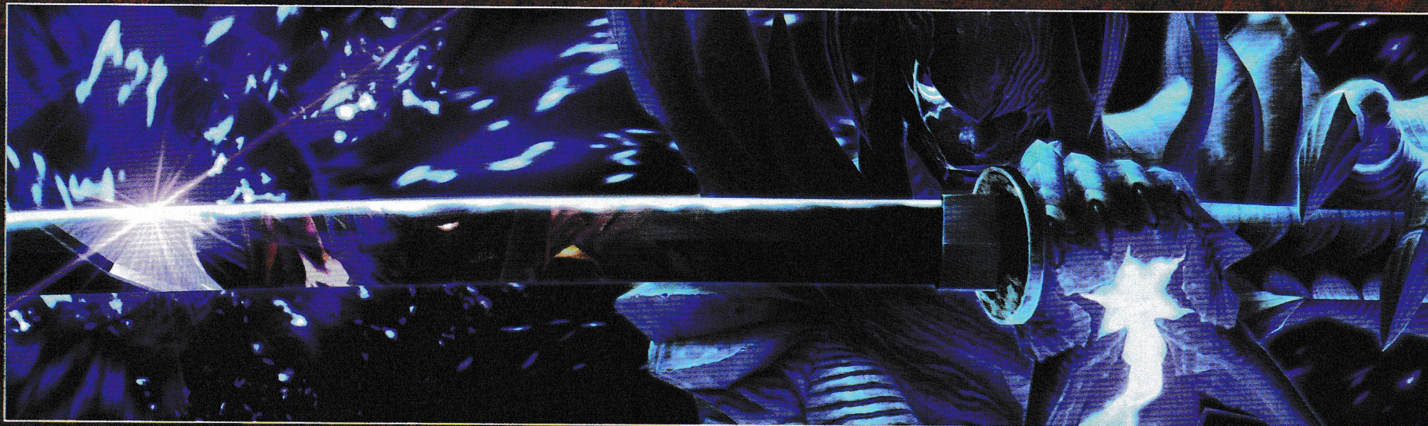
红魔石收集率成为了主要评分标准之一，引起了不少玩家的不满。不过这一作的加成算法与前三部作品有较大差异，无伤的加成系数相当之高，对于那些不屑于砍凳拆箱的高手而言，即使完全无视红魔石收集，只要能够保证无伤，S级依然是囊中之物。

《鬼泣4》最饱受诟病的问题莫过于注水的流程设计。虽然同为20关的容量，但本作的充实程度完全无法与厚道的3代相比。掷骰子谜题磨时间的味道实在太浓，走盘中甚至有循环的分歧，如果玩家运气太差，很可能被无限循环困住好一阵子。而一旦知道了骰子的点数规律，那走盘就成为了单纯的读秒游戏，毫无意义。至于流程路线重复的问题，其实历代《鬼泣》都存在有回头路的设计，后期玩家将不可避免地重复前期走过的流程，只不过前三代在这方面都做的比较讨巧罢了。1代有夜幕笼罩的城堡，2代有魔化后的都市，3代则为崩坏后的通天塔。与同一个BOSS多次对决也是初代就有的设计。但同为回头路，《鬼泣4》就做的相当糟糕。但丁篇的场景与尼禄篇完全相同，对付的BOSS也没有强化过的迹象，再加上继承尼禄的能力槽和金钱，让但丁篇的流程显得异常短暂，匆匆走个过场便结束了，实为败笔。

客观来看，《鬼泣4》虽然是一部次时代游戏，但抛开出色的画面不谈，这部作品的制作理念已经相当落后。物理引擎、场景破坏等次时代特性，本作均不具备，只有图像质量达到了应有的水准。很多人将《鬼泣4》戏称为高清PS2游戏，倒也不无道理。4代中宏大的场景和游戏性是完全脱节的，大量精美的外景都没有任何战斗，很多关卡中主角在室外能做的只有跑路，为了加快节奏，游戏还特意设置了加速奔跑的Speed技能，令人哭笑不得。《鬼泣4》场景设置也相当混乱，开篇的剧院和港口紧连着雪山，走过雪原的教团基地就来到了热带雨林，各个场景之间跳跃感过强，缺乏连贯性，结构也相当混乱，相信很多玩家在通关后也无法在脑海中对4代的地图形成一个大致的概念。归根结底，造成这种现象的根本原因在于美工与程序员在游戏开发时的严重脱节。本作所使用的加强版MT Framework在2006年才正式成形，而美工人员早在2005年便已经开始搭建场景了。E3初公布时的雪地和TGS影像中的欧式街道最终都被收录进了游戏中。制作人小林裕幸当时接受采访时曾解释“雪山和街区都只是试作的场景，我们并没有确定游戏成品的舞台会如何设定”。然而我们在最终版看到的场景却是这几个试作场景的大杂烩，虽然可以理解为节省开发资源，但这种不负责任的态度依然遭到了批评。很多玩家都认为《鬼泣4》是一部赶工制作，但这一代的场景数量其实相当庞大，规模远超PS2的三部作品。可惜制作组并没能协调好不同部门的工作，虽然制作了大量的场景，却没能用充实的战斗将关卡串联起来，让游戏流程如同注水猪肉一般索然无味。

除了空荡的场景外，《鬼泣4》的战斗设置也相当匪夷所思。玩家在开阔地带与敌人缠斗的美好愿望完全被制作组漠视了，虽然在关卡的跑路过程中可以看到大量外景，但实际战斗大都发生在封闭的室内区域，完全沿用了PS2时代“关门打狗”的老套思路。如此一来，外景在游戏中的作用便仅剩下连接室内房间，将支离破碎的战斗串联起来。负责背景设计的田中诚对此是这样解释的：“我们不希望增加更多外景部分，这样会令游戏的世界观面临支离破碎的危险”。其实，这也是初代《鬼泣》对整体世界观选择性无视导致的历史遗留性问题。《鬼泣》系列的年代设定一直都是现代，但游戏的舞台却是完全虚构的地点，无论是马雷特的城堡，迪马利的城市还是封印恶魔的通天塔，都是现实世界中不存在的特殊地点，敌人也均为上古时代的魔物，这就冲淡了年代设定对游戏风格的影响，让但丁以冷兵器为主的战斗风格和哥特式的古风建筑不会显得突兀。但《鬼泣》不可能永远将舞台局限于一个小规模的地区，将整个世界的全貌展现给玩家对于剧情而言是十分有必要的。《鬼泣4》的世界观设定相当微妙，魔界教团控制下的城市，无论是服装穿着还是科技发展，均停留在19世纪的水平，教团的骑士更是清一色的剑士（尼禄因为使用枪械而遭到鄙视）。虽然这种设定让主角即使手持大剑与敌人在城市中战斗也显得合情合理，但却违背了之前系列竭力营造的微妙现代感。除了大剑外，手枪也是系列主角不可或缺的标志性武器。《鬼泣》系列世界观的特色就在于将奇幻剧情与现代时尚元素相结合，4代为了给冷兵器寻找合理的解释，硬生生地将科技水平倒退回了近代，无异于饮鸩止渴。当年的《鬼泣2》将游戏舞台设定为现代化城市，固然有借用初代城市场景边角料的嫌疑，但平心而论，其竭力营造的黑色世界观还是颇为不错的，在都市与直升机和坦克战斗的但丁令人耳目一新。可惜2代的游戏素质太差，让这一作的设计思路成为了日后监督不敢触碰的雷区，因此后续的3代回归了在古代遗迹战斗的风格。然而，《鬼泣4》作为次时代平台的作品，必然涉及大量的外景，这就迫使编剧无法再像1代和3代那样对战斗舞台之外的世界进行选择性无视。在这种情况下，将人类的科技水平倒退回19世纪，就变得可以理解了。不过编剧也没有把话说绝，魔剑教团统治的弗罗多那岛（Fortuna），在设定中不过是一个与世隔绝的偏僻地区。《鬼泣4》显然是在试探用户的反应，如果玩家对这一作的近代风格普遍不满，那么续作大可回归2代的现代世界观。

全面倒退的世界观让《鬼泣4》的剧情沦落到了二流勇者RPG的水准，主角尼禄更因缺乏个性而饱受诟病。下村勇二监督的过场动画也不复3代的惊艳之感，慢镜头的过分滥用让武打演出陷入了俗套。从整个系列的角度来看，《鬼泣4》剧情的主要任务是为新主角尼禄捞一些出场资本，为后续作品的接班做准备。尼禄修复阎魔刀和召唤黑骑士的特殊能力，无疑暗示着他的身分与弗吉尔有着千丝万缕的联系（官方小说中将尼禄确定为弗吉尔的儿子）。另一方面，4代到2代之间依然有相当长的剧情空档，如果尼禄在玩家中的呼声不高，监督完全可以在续作中将其抛弃，重新启用但



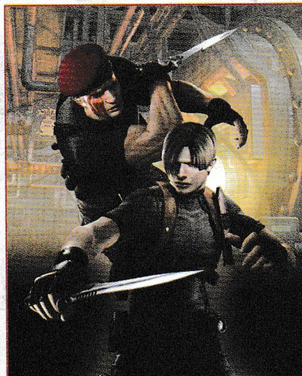


丁作为主角。

作为"《鬼泣》系列"的最新作，《鬼泣4》的素质无疑是够格的。然而作为次时代的首部作品，4代并没能像1代初登场于PS2那样显露出惊艳之感，更像是一部向前三代致敬的回顾之作。尼禄的恶魔右腕创意固然不错，但并非PS2的机能实现不了的效果（参见《神之手》）。而但丁的职业无缝切换，也不过是次时代主机超大内存条件下的一个合理进化而已，并不值得称赞。创意匮乏是《鬼泣4》在诸多国外媒体遭到恶评的主要原因，这一点也和制作组的变更有关。2004年船水纪孝辞职后，第一开发部的人才流失极其严重，只剩田中刚在苦苦支撑。而在制作完《鬼泣3特别版》后不久，田中也离开了Capcom，这就使得第一开发部成为了一副空壳。同期倒闭的四叶草则让Capcom失去了神谷英树、三上真司等大批知名制作人，留守社内的小林裕幸自然就成为了第四开发部的骨干。《鬼泣4》的开发实际上是由伊津野英昭和小林裕幸旗下的两批人马合作完成的，这样的制作阵容就注定了4代充斥着1代和3代的影子。另一方面，《鬼泣4》也是财力刚刚开始好转的Capcom制作的第一部次时代大牌续作。之前的《丧尸围城》和《失落的星球》虽然销量突破百万，但毕竟是用来实验引擎技术的试水原创作，影响力无法与《鬼泣》、《生化危机》、《街霸》等镇社之宝相媲美。而《鬼泣4》作为次时代传统大作的排头兵，必须在销量上获得满意成绩，这就迫使制作组在追求一定创新的同时，也要照顾到老玩家的口味，最终导致了本作的中庸风格。虽然在媒体评价上逊于3代，但240万套的系列最高销量已经足以让Capcom高层欢欣鼓舞，也为系列在次时代的征程开了一个好头。

TIPS 恶魔右腕

在早年《鬼泣》作为《生化危机4》开发时，神谷英树曾为感染病毒的里昂设计了名为"恶魔右腕"的超能力。在战斗中积累足够的能量槽后，里昂可以将手臂变异为强大的冷兵器，在近战中以压倒性的优势虐杀敌人。由于日后《生化危机4》变为了《鬼泣》，恶魔右腕的能力也被废弃，其功能被但丁的大剑"阿拉斯托"所取代。不过在《生化危机4》的最终成品中，"恶魔手腕"的能力被保留在了BOSS级人物克劳撒身上。强悍的生化手刀可以秒杀包括电锯男在内的一切敌人，令其成为了佣兵模式中最好用的角色。2006年四叶草的遗作《神之手》的主角金也拥有一只超能力手臂，这也正是三上真司对初版《生化危机4》的致敬。





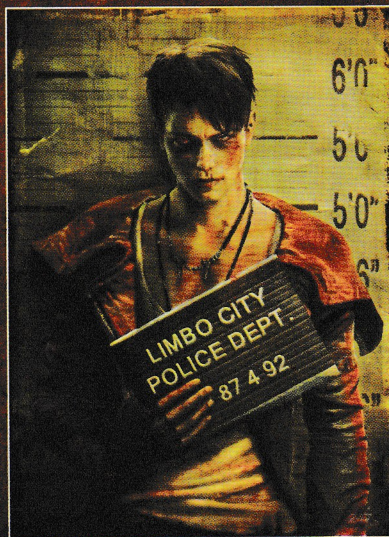


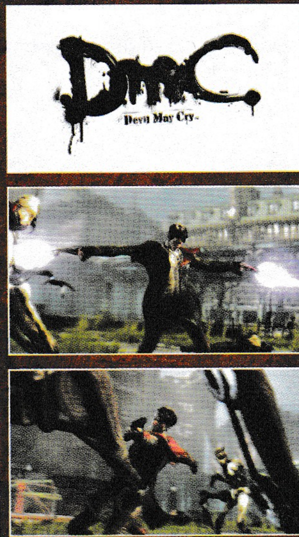
挑战与未来 | DMC: Devil May Cry

关于《鬼泣》续作的消息，最早出现于今年4月美国的《Game Informer》杂志上。该书的流言版块（Rumor）指出，《鬼泣》的最新续作并非Capcom本部开发，而是外包给了忍者理论（Ninja Theory）公司。半年后，在Capcom的TGS发布会上，稻船敬二正式公布了这部作品。新作名为《DMC：Devil May Cry》，标题没有数字的编号。预告片中但丁以街头混混式的颠覆造型登场，一时在国内外论坛炸开了锅。

Capcom在次时代外包给国外开发新作早已不是新闻，但之前的案例仅限于《黑暗虚空》等原创作品或《生化尖兵》等二线品牌，将《鬼泣》这样的镇社之宝交给他人之手还是第一次。本次新作公布后，玩家也不禁会发出一个疑问——原本负责《鬼泣4》的小林裕幸组现在究竟在干什么？自2008年春《鬼泣4》发售后，第四开发部就鲜有大项目接手，《战国BASARA 3》也显然不会用光整个部门的人力资源。几个月前，《生化危机5》的制作人竹内润曾明确表示自己不会参与《生化6》，那么《生化6》的开发工作很可能会交给《生化4》的制作人小林裕幸。还有一种可能是，第四开发部的正统《鬼泣5》早已开发多时，只是因为完成度太低，无法公布。此次新作的标题没有序号，很可能是出于为本社的续作让路的考虑。当然，以上均为笔者的个人臆测。

从之前《天剑》创新的无按键防御和武器切换来看，"忍者理论"公司对ACT游戏的理解确有一些独到之处。再加上这次系列监督伊津野英昭也会作为监修协助开发，因此本作的质量还算有一定程度的保障。玩家争论的焦点主要集中在人设问题上。"忍者理论"的美工显然没有理解《鬼泣》系列人物塑造的精髓。"Devil May Cry"不单指被主角虐到哭泣的恶魔，还暗示着但丁作为魔人所暗涵的人性。但丁之所以能成为多年来为玩家喜爱的角色形象，根本原因不在于双枪、大剑、披风这些符号化的标志，而是其孤傲外表下隐藏的人性光辉。《鬼泣》的前4部作品中，每一代但丁的形象都会发生极大变化，但始终没有抛弃其乐观向上的特点。如果抛开剧情中的温情元素，那么但丁这个角色与当今游戏界泛滥成灾的各种耍酷男并没有区别。而现在这位不良少年般满脸血污的小混混，在气质上显然与"温情"二字毫不沾边，反而散发着彻骨的寒意，与系列中但丁的正面形象格格不入，这也其无法被玩家接受的真正原因。况且，这次主角头顶黑发，手持香烟的形象，已经与系列设定产生了严重冲突（初代中但丁便有从不抽烟的设定，官方小说也着重体现了这一点。此外，白发是斯巴达血统的证明，





但丁与弗吉尔出生时便为白发），虽然可以在新作中通过剧情得到牵强的解释，但还是让人觉得极为别扭。如果这部作品没有冠以《鬼泣》之名，而是以原创新作的身分登场，相信大部分玩家都会欣然接受。但它既然背负了《鬼泣》的名讳，又没有继承系列的特色，遭到玩家的抨击实在情理之中。IGN 网站曾有匿名消息指出，"忍者理论"的这部新作原本与《鬼泣》毫无关系，只是在 Capcom 与其进行谈判接触后，才对剧情和人设进行了修改。类似的情况还有西班牙水银蒸汽公司的《暗影之王》，在公布多年后才被冠以《恶魔城》的标题。但《鬼泣》毕竟是 3D ACT 的一大顶梁柱，与《恶魔城》这种 3D 化举步维艰的系列处境不同，并不需要寻找外来代工组寻求如此巨大的变化。将《鬼泣》新作交与"忍者理论"，究竟利弊几何，也许只有时间才能告诉我们答案。

TIPS 《鬼泣》关联作品一览

《红侠乔伊》

神谷英树于 2003 年推出的 NGC 动作游戏，是当年第四开发部"NGC 新作五连发"的第二弹。《红侠乔伊》是一部复古的 2D 卷轴游戏。但从其开篇的剧情字幕、精细的购买系统、炫酷的闪避技能中，我们依然能够看到《鬼泣》的影子。一年后推出的 PS2 移植版中，但丁与崔西作为隐藏角色登场，游戏完美还原了双枪大剑的经典攻击组合，十分难得。此外，为主角乔伊配音的 Drew Coombs 正是初代《鬼泣》中但丁的声优。

《战国 BASARA》

《鬼泣 4》制作人小林裕幸一手打造的 ACT 新品牌，虽然《战国 BASARA》的游戏模式明显模仿了光荣的《无双》系列。但从招式和敌人设计来看，这一系列更多借鉴的是《鬼泣》和《鬼武者》等 Capcom 自家作品。High Time、Stinger、Pole Play 等《鬼泣》经典技能在《战国 BASARA》中被完美继承。斯巴达、伊夫利特、阿拉斯托也作为最强武器客串登场。为了赢得更多销量，Capcom 在初代《战国 BASARA》的海外本土化工作中做了大刀阔斧的革新，令其美版《Devil Kings》成为了一部完全新作。《Devil Kings》将刀枪并用的织田信长立为封面主角，固有技的操作也与日版不同，变为按住 R1 键发动，显然是想借《鬼泣》的东风开辟美国市场。在今年的系列新作《战国 BASARA3》中，Capcom 终于决定推出原汁原味的美版《Sengoku Basara 3：Samurai Heroes》，并聘请了鲁本·兰登等一杆《鬼泣 4》声优为主要角色配音。喜欢《鬼泣》系列的玩家不妨考虑入手一套美版尝尝鲜。

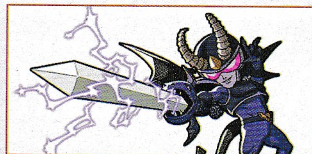














《鬼泣》动画版

2007 年 6 月开始放映的 TV 动画，全长 12 集，在正式播出前曾经引起巨大反响。由于《鬼泣》的游戏版一直没有日文配音，因此观众对于动画版的声优阵容十分关注。事实证明，制作方在这方面没有令人失望，森川智之、田中敦子等大牌声优虽与美版配音差距较大，但也出色地演绎了角色的个性。可惜动画本身的素质却让人失望，肥皂剧一般的剧情味如嚼蜡。负责本作的 MADHOUSE 公司也算业界老铺，曾经制作过《最终幻想 VII》、《统墓》等多部知名游戏的相关动画，《鬼泣》TV 版的素质之烂，只能将其归结为制作方不用心的表现。剪影化的动作设计让游戏原作的最大魅力——战斗荡然无存。剧情中出现的反派 BOSS 也都是几分钟就能收拾掉的杂碎，令人乏味（但丁甚至在整部动画中没有变过一次魔人……）。这部失败的作品唯一的正面意义在于为游戏的世界观提供了一些补充，但 Capcom 官方并没有在游戏作品中对这些设定做出回应，也许 TV 版的剧情日后也只能一厢情愿地作为"野史"继续存在下去了。

除了上述作品外，但丁还在《真·女神转生 3 狂热版》、《漫画英雄对 Capcom 3》等多部游戏中客串登场，但因为与"《鬼泣》系列"本身的关系不大，在此略过不谈。

结语 从当年名不见经传的原创新作到如今 ACT 领域的擎天巨柱，"《鬼泣》系列"走过了九年的征程，也伴着玩家渡过了动作游戏最为兴盛的九年时光。然而，在这九年的时间内，《鬼泣》并没能摆脱初代的框架，而今天的动作游戏也逐渐走向了衰退，不复 PS2 时代的百花齐放和波涛汹涌，成为了被逐渐边缘化的类型。或许，只有当《鬼泣》系列涅槃重生之时，动作游戏才能迎来玩家所期盼的全面复兴。



文 重樱　美编 一刀

神魔乱舞

开启西洋神秘学秘境的钥匙

所罗门王和他的七十二柱魔神

所罗门王在基督教的发展历史上是一位地位颇为特殊的人物，他的一生更是可以用充满传奇色彩来形容。在《旧约圣经》中，我们可以找寻到大量关于所罗门王生平事迹和警训箴言的描写，他的众多名言至今仍会被众多传道者作为传达耶和华之神意的捷径用于布道会等活动中。但在晚年，所罗门王却因妻妾的影响而膜拜起异教之神，最终导致在他去世后不久，以色列王国在民众的叛乱下分崩离析，被割据成为以北部十大支派控制下的北国以色列，和南部两大支派组成的南国犹大。纵使所罗门王在晚年犯下难以挽回之错，甚至在来不及忏悔之时就离开人世，他在《圣经》中的负面形象却并未因此而被无限放大，反倒是他为神所做的众多伟业一直都得到大篇幅的宣扬，这在教条严苛惩罚分明的《旧约圣经》中是相当罕见的特例。因为，当上帝耶和华借由以色列先知摩西之口向子民们颁布律法“十诫”之时，就已在其中明确指出：“除了我以外，你不可有别的神；不可跪拜那些像，也不可事奉他，因为我耶和华你的神是忌邪的神。”老年所罗门王的所作所为无疑是犯了头等大忌，倘若是其他人，怕是早已被作为背叛神与信仰的异徒被反复拿出来批判了。但或许是因为所罗门在世之时为神所作的丰功伟业远远超出他的过失，算得上是功劳与苦劳并济，晚年虽小有污点，却不足以抹灭耶和华对他的眷顾。所以纵观所罗门的一生，仍然是财宝与智慧均胜过天下列王的，当然秉着父债子还这一悲剧设定，最终倒霉的就是所罗门的儿子罗波安了……

所罗门的母亲拔示巴原本是大卫王的臣子乌利亚之妻，乌利亚常年在外征战，只留下娇妻一人独守家中。某日，拔示巴在屋顶沐浴之时，恰巧被正在王宫平顶上游行的大卫王看到，大卫王垂涎拔示巴的美色，便设计将乌利亚害死后娶拔示巴为妻。不久，拔示巴就为大卫生下了第一个儿子。但这个无辜的生命一出生便背负了“通奸”的罪名，被耶和华作为惩罚大卫夺人之妻的代价，在出生数日之后就因病夭折。虽然失去了这个孩子，可耶和华却将莫大的祝福降临在了大卫与拔示巴所生的第二个儿子、也就是所罗门的身上，所罗门从幼年


■版画《所罗门的审判》

更能赢神宠得民心的了。此外，所罗门王还有一个最与众不同之处在于，他向神祈祷时从不索要金钱、财富、权力、清理宿敌等世俗之物，而是祈求耶和华能能赐予他智慧可以明辨是非，因而深得耶和华之欢心。相信大多数读者在小时候都听过这样一个故事，说有两位母亲带着一个婴儿到法官面前申诉，二人都坚持婴儿为自己所生，于是法官判决将婴儿一分为二，两个母亲各得1/2。其中一位母亲听罢立刻表示愿意将孩子让给另一个妇人，只求别危及孩子的性命，而另一个妇人则表示“这孩子不归我，也不归你，把他劈了吧！”谁才是孩子真正的母亲在此刻已是一目了然。这则寓言性质的故事的根源就是出自《圣经 列王纪上》中对所罗门智慧渊博的片段描写，后世多将这种“使用计谋来智慧地判断出真相，哄骗当事人暴露自己真实的情感”的断案方式称作“所罗门的审判”。在神的眷顾下，所罗门王的智慧扬名海外，前来听取他教诲的各国统治者数不胜数，这也为他带来了巨大的财富，所以纵使所罗门从未向神索取过金银财宝，但他的富有程度乃至以色列国的强大程度都是令周围国家艳羡不已的。

时起便展现出了对神旨意的无条件遵从与强国富民的远见卓识，比他三个只知道争权夺利的兄长不知强出多少倍，自然也是备受父王疼爱。当大卫王年渐迟暮，三个儿子间对权力的追逐也日趋激烈，他们似乎都没有把幺弟所罗门放在眼中，大约是觉得所罗门的身分地位不足以构成威胁吧，却不知拔示巴已在暗中无数次地暗示大卫所罗门才是最适合的继承者，就连先知也屡次提醒大卫要早日立所罗门为王。于是，就在亚多尼雅为阴谋篡夺父王之位狂喜之际，大卫偷偷命祭司册封了所罗门。在一个政教一体的国家中，惟有得到祭司的册封才能算是真正的君主，单靠军事政变谋得的王位是不可能得到民众承认的。而所罗门在继位后也不出意外地开始排除异己，在铲除同父异母的兄弟之后于公元前960—前935年正式接手以色列王国的政权，开始了他长达40余年的统治。

所罗门王一直牢记耶和华对他父亲大卫所说的话：“我必使你儿子接续你坐你的位，他必为我的名建殿”，所以他为王的绝大部分时间里都在为耶和华建造祭拜用的圣殿，前后总计花费了20余载光阴，投入的人力与物力更是不计其数。从现今来看，此举不免有劳民伤财之嫌，但在当时的时代背景下，却没有一件事能比修建圣殿

然而在强大的以色列王国周边地区还一并存在着一些军事实力同样不容小嘘的邻国，例如埃及、摩押、腓尼基等等。想要与这些国家维持平稳的外交关系，联姻无疑是最便捷有效的一种方式。所罗门王或许是出于尊重他人信仰的角度考虑并没有强迫他所娶的几位邻国公主改信基督教，亦或是被嫔妃之美色迷晕了头脑，允许她们修建本国宗教信仰的神庙，由此致使后宫中充斥着繁殖女神、太阳神之类的亚非异教偶像，发展到后期，甚至连所罗门王自己也跟着爱妃一起祭拜起了异教神。此举大为引发此前忍受艰苦劳役修建圣殿的人民的不满，因为他们的国王抛弃了耶和华的圣殿，却住在了可恶的异教圣殿中。这种不满情绪如同是火山中涌动的岩浆般在所罗门王去世后喷涌而出，顷刻之间便将所罗门花费数十余载苦心搭建出来的伟业毁于一旦。

当代的基督教（大体分为新教与东正教）基本遵循的都是《新约圣经》的教义，因此对恶魔、邪灵、异教神等都是持讳莫如深的态度，教徒不可将恶魔之名常挂于口边，更别提做出驾驭恶魔这种违背教义的行径了。但在《旧约圣经》的时代，所罗门王却从大天使米迦勒的手中领取过一枚由黄铜与铁打造而成的戒指，该戒指可以驱使天使和恶魔为自己服务，亦可封印恶灵和听懂动物的话语。似乎在那个时代，恶魔并不是纯粹的“恶”，有时也能成为人类的力量（实际上，在《旧约圣经》中，撒旦本身是“试炼人类的存在”，而并非“神的敌对者”，直到《新约圣经》中他才变成“万恶的根源”）。之后，所罗门王就是依靠着这枚戒指的神力差遣众多天使和恶魔修建神殿，他本人也在这一过程中积累下了大量关于神秘学的知识与经验，并将这些宝贵的内容编撰成册汇总在两本魔法书中，这两本书便是后世众多魔法结社组织及神秘学研究者（例如黄金黎明）必须要拜读的经典之作，它们分别为——《所罗门的大钥匙》和《所罗门的小钥匙》（又名：《雷蒙盖顿》）。

《所罗门的大钥匙》记录了大量关于魔法道具的制作方法、举行魔法仪式时应具备的条件等内容，同时书中所配给的众多魔法阵图片对后世魔法研究者乃至动漫游戏都起到深远影响。至于《雷蒙盖顿》，其最有考据价值的精华部分都集中在第一章《哥耶提娅》中。该部分介绍了所罗门王所召唤出的72位恶魔，并对其外貌、能力、职务、地位都作出了详尽的描写，奠定了西洋神秘学、恶魔学的文化基础底蕴。这72位恶魔也是神魔题材作品中的常客，例如“《恶魔城》系列”就几乎请走了一半以上的恶魔为这座不灭城堡添丁家口，其余像《寂静岭》、《最终幻想》、《女神转生》、《海猫鸣泣之时》中同样少不了他们的身影。至于动画与漫画中，这群恶魔的出境频率之多，就更没办法能统计出精准数字了。

可是实际上，关于这两本魔法书的原作者是否真的是所罗门王本人的争论一直从未停止过。究其原因，莫过于两本书真正现身于民众视野的时间分别是15世纪和17世纪，距离所罗门王所处的时代似乎相差甚远，尽管大英博物馆一直宣称保存有所罗门王亲笔所著的7册断章，但真正有幸目睹其芳容之人屈指可数。而对于绝大多数人来说，目前市面上可以购买到的这两本魔法书读本，也是经过数代魔法学者翻译整理过的，其中自然不可避免地掺杂了一些个人情感，当然也删掉了不少与宗教教义违和的成分，即便两本魔法书的确诞生自所罗门王之手，但流传到现在，恐怕也早已失去原有的魔力了吧？话说回来，这就好比是一层窗户纸，与其刨根问底究其真伪，还真不如囫囵吞枣地全盘接受，毕竟我们都不是要为魔法领域献身的学者，仅仅只是对这种边缘文化小有兴趣的过客罢了。硬要去分辨个黑白是非，不免有些略失风雅，宁愿浅尝辄止于了解恶魔们的基本设定，在与朋友闲聊时能作为一份谈资即可。




■1986年Tecmo推出的游戏《所罗门的钥匙》

七十二柱魔神详解


■巴力

1. 巴力

Baal

所罗门72柱魔神中排位第1位，统治着66支恶魔军团，在地狱中负责支配东方领土。一般研究者都认为巴力的原型是出自腓尼基神话中的丰收神巴力，他与龙神和死神对决，并帮助百姓治水降雨，而且曾一度死而复生，若他死去，植物便会枯萎，若他复活，植物就会跟着开花结果，因此巴力也往往象征着生命的延续与丰饶富足的生活。

巴力信仰的分布地区恰巧与基督教信徒所在地有部分重合之处，显然，这样一位英雄神的存在对于基督教教义的推广传播是极为不利的，故在《旧约圣经》中有多处关于巴力和耶和华的信仰相互角力的描写，以色列王国的当权者曾多次远离耶和华信奉巴力，而基督教的各位先知们也凭借着神力数度击败巴力信徒的挑衅。显而易见，将巴力列为七十二柱魔神第一位是当之无愧的。

《雷蒙盖顿》中记载的巴力是一位身形不定的恶魔，他会以多种姿态出现在召唤者面前，时而是人，时而是猫，时而是蟾蜍，甚至可能是多种生物的混合体。他的声音嘶哑酷似老者，能赋予人智慧，可以将人变透明，还有种说法称他的剑术精妙绝顶无人能及。法国作家普朗西在创作《地狱辞典》时将巴力描绘成为蜘蛛的身体上顶着戴着王冠的人、猫、蟾蜍的三个头部的形象，因造型过于独特而令人过目难忘。

2. 阿加雷斯

Agares

所罗门72柱魔神中排位第2位，统治着31支恶魔军团，职阶为大公爵，同巴力一样也是东方的掌管者。阿加雷斯在堕落成恶魔前是一位力天使，至于他为何会放弃天界的纯净生活选择与恶魔为伍并没有明确的文案记载，我们也就无从得知其中原委了。阿加雷斯总是以一位年老精灵的儒雅模样出现在召唤者面前，他胯下骑着鳄鱼，手臂上停靠着雄鹰，善于寻找逃亡者，并可传授世间所有的语言知识。与他瘦弱的外表不符的是，阿加雷斯能够招来地震、破坏城市，甚至精神与物质层面上的一切，看来儒雅的外表也只不过是用来蒙骗天真人类的一种假象吧。

3. 瓦沙克

Vassago

所罗门72柱魔神中排位第3位，统治着26支恶魔军团。《雷蒙盖顿》中关于瓦沙克的描述少得可怜，只提到他拥有善的本性，只遵从智慧者的召唤，可以告知召唤者关于过去、现在与未来的一切事物，也可察觉到事物的隐藏面。除此之外，他在地狱中担任的职务、他的外貌等一概不明，算得上是72柱魔神中最具神秘感（或者该说是无特色呢？）的恶魔了。

4. 加麦基

Gamygyn

所罗门72柱魔神中排位第4位，统治着30支恶魔军团，职阶为大侯爵。加麦基被召唤后，会以小马或是驴子的身姿现身，也可应要求变回人形，用苍老的嗓音与召唤者对话。加麦基是与亡者关系极为密切的恶魔，专长为降灵术，能呼唤出死者的灵魂、特别是那些冤死在大海中的亡灵，对于有事想要咨询已故者的人而言非常有用。另外，如果召唤者希望的话，他还会顺应请求在完成使命前一直陪伴在召唤者身旁。

5. 玛巴斯

Marbas

所罗门72柱魔神中排位第5位，统治着36支恶魔军团，职阶为大统领。他会以强壮的雄狮模样现身，也会遵从召唤者的命令变回人形。能力为解答隐藏的秘密、使人患上身体腐烂的疾病并能治愈它、以及传授关于工艺技术的知识。在72柱魔神中，以狮子造型出场的恶魔数量众多，玛巴斯的能力也算不上特别出众，本应是个籍籍无名的小辈。但16世纪的学者雷吉纳勒德·史高特在自己撰写的著作《妖术的揭发》中指出，莎士比亚作品中出现的恶魔“巴白松”的原型正是玛巴斯，于是这位原本毫不起眼的恶魔便借着大文豪的春风而顺利跻身到名人的行列之中了。

6. 华利弗

Valefor

所罗门72柱魔神中排位第6位，统治着10支恶魔军团，职阶为大公爵，亦称“玛列法尔”。华利弗同样也拥有狮子外形，不过有时也会以驴子头狮子身的杂交型生物的外貌登场。据说他本性是个友好善良的家伙，对召唤出他的魔法师都会倾囊相授。并且通晓各种魔法灵药的制作方法，还可以把人变成小动物。比较悲剧的是，华利弗有偷窃的恶癖，因此人们对他的口碑很差，当然也就没什么机会被叫出场了。

7. 亚蒙

Amon

所罗门72柱魔神中排位第7位，统治着40支恶魔军团，职阶为大侯爵。亚蒙被认为是地狱的诸多恶魔君主中权势最为强大的，负责掌管七宗罪中的“贪婪”。亚蒙平时的姿态是一匹口中喷吐火焰、枭首狼身蛇尾的混合生物，倘若魔法师命令他变回人形，他就会变成戴着一口尖牙的乌鸦头男人，形象非常之诡异。由于亚蒙长着动物的脑袋，所以学者们都认为他原本是埃及的神祇，只是被中世纪欧洲的恶魔学收录为了恶魔而已（埃及语中的亚蒙有“财富”的含义）。

亚蒙通晓古今之事，并能导致朋友离间和复合，本事似乎并不大，不过由于受到永井豪的漫画著作《恶魔人》的影响，他在动漫爱好者中的名气可谓家喻户晓。

8. 巴巴妥司

Barbatos

所罗门72柱魔神中排位第8位，统治着30支恶魔军团，职阶为大公爵。据说他原本是天界的一位力天使，堕天之后便成为了地狱公爵。只有当太阳落到人马座的时候，他才会带着四位高贵的国王与众多骑兵一起出现，可以教会召唤者过去与未来的知识，或是告知宝藏的埋藏地点。巴巴妥司还有一项特殊的能力是能够理解动物的话语，因此在后人为其描绘的各色画像中，巴巴妥司都是一副身穿猎人服装的人类造型，丝毫看不出有一点恶魔的影子。

9. 派蒙

Paymon

所罗门72柱魔神中排位第9位，带领着200支由天使和能天使组成的军队，掌管着西方，是路西法最忠诚的部下。恶魔能驱使天使为自己作战本身就是件诡异非常的事，不过貌似派蒙自己也是身居主天使的职阶，并没有完全堕天。由于派蒙曾是位高权重的灵魂主宰，所以他的外表也是极具王者之气，相貌高贵温和，头戴冠冕，胯下是一匹高大的骆驼，而且每出现之时，身旁都会陪伴有众多随从，并且远方还会飘来动听的乐曲。他在艺术和科学方面都有很深的造诣，可以回答物理、化学乃至哲学方面的问题，亦能令召唤者在一夜之间声名大噪、受人尊敬。但派蒙同时也是位心高气傲的恶魔，若非他愿意，否则普通魔法师是无法听懂他的语言的。



■派蒙



■布耶尔

10. 布耶尔

Buer

所罗门72柱魔神中排位第10位，统治着50支恶魔军团，职阶为大统领。他只有在太阳落在人马座的时候才会出现，会传授关于自然哲学、道德哲学、伦理学、草药学的全部知识，还可治愈人身体上的软弱，并赠与使魔。不过令布耶尔声名远扬的并不是他的各项能力，而是在《地狱辞典》中为他描绘的外貌。普朗西把布耶尔画成了一只长着狮子的脑袋，并从脑袋放射性地长出5条腿，靠着滚动才能前进的“海星怪”，这个造型实在是太独特了，让人想不去记住都难。其实在原本的《雷蒙盖顿》中，只是将他描写成一位普通的弓箭手，足可见后人的添油加醋是多么的可怕……

11. 古辛

Gusion

所罗门72柱魔神中排位第11位，统治着40支恶魔军团，职阶为大公爵，别名“哥所因”。古辛在回应召唤者时并没有固定的形态，有时是身披紫色长袍、气宇轩昂的成年男子，有时又会变成人面猴子的模样。他的能力在恶魔中也说不上出色，能回答关于过



■阿加雷斯



■电影版《恶魔人》中的亚蒙

去、现在和将来的知识这一点，几乎80%的恶魔们都能做到。古辛惟一的特殊之处在于能令召唤者的仇敌消除恨意，化敌为友，但估计想要用到这一能力的魔法师应该也不多……

12. 西迪

Sytry

所罗门72柱魔神中排位第12位，统治着60支恶魔军团，职阶为大君主，别名"毕特鲁"。西迪是地狱皇族成员之一，掌管着情欲与热情。据说他有两种形态，一者为长有狮鹫翅膀的豹头人，另一者则是美丽迷人的女性。由于西迪掌控的能力是激发两性之间的爱意，所以只要是召唤者要求，他就能让任何女性以全裸的姿态出现在召唤者面前。也有一种说法称，并不是令女性全裸，而是暴露其内心隐藏的秘密，但对于广大男性而言，显然前者更具吸引力一些……

13. 贝雷特

Beleth

所罗门72柱魔神中排位第13位，统治着85支恶魔军团，职阶为王。贝雷特原本是能天使，他一直期待着有朝一日能够重返天界，不过直到目前为止似乎还没能如愿。大约也正因为这个原因，使得贝雷特的脾气非常暴躁，极度厌恶被人召唤，非要出场之时也总是骑着一匹气色不佳的老马、满脸怒气现身，令召唤者望而生畏。如果一定要召唤贝雷特，必须对他表现出崇敬王者般的敬意，此外最好在中指上佩戴一枚银环避免受到他怒气的灼伤。比较悲剧的是，贝雷特能使男女之间萌发爱情的萌芽，因此无论他多么讨厌出现在人类面前，也不可避免地频频被叫出来做月下老人，或许也总是面带怒色也有一部分原因是源于此吧？

14. 勒莱耶

Lerajie

所罗门72柱魔神中排位第14位，统治着30支恶魔军团，职阶为侯爵，别名"列拉金"。勒莱耶的着装与巴巴妥司非常相似，他也是以手持弓箭的猎人模样出现在召唤者面前的，但与巴巴妥司不同的是，勒莱耶没有与动物沟通方面的天赋，他的能力集中在引发战争和令受到箭伤者的伤口坏死腐烂上面，属于知名度较低的恶魔。

15. 埃力格

Eligor

所罗门72柱魔神中排位第15位，统治着60支恶魔军团，职阶为大公爵。埃力格现身时为一手持长枪、一手持王旗的骑士形象，他能够告诉召唤者财宝的隐藏之地。他在军事学方面也是造诣匪浅，能洞察战况，并传授士兵们作战的技巧，是深受军事家、政客们所喜爱的恶魔。当然，这项能力也有可能是从他的外形联想出来的而已。

16. 桀派

Zepar

所罗门72柱魔神中排位第16位，统治着26支恶魔军团，职阶为大公爵。他会以身穿红色铠甲、走路一瘸一拐的士兵形象出现，其能力也是与男女之间的情爱为主，只要对他下达命令，不论是怎样的女子，他都有办法把她带到召唤者面前，并令女子对召唤者一见钟情（哪怕召唤者原本就是个歪瓜裂枣）。他还有一项非常诡异的能力，可以令碰到他的女性不孕。

17. 波堤斯

Botis

所罗门72柱魔神中排位第17位，


■桀派

统治着60支恶魔军团，职阶为大统领，也有说法称是伯爵。受到召唤后，波堤斯会以丑陋巨蟒的身姿出现，说到蛇，自然会让人联想到恶魔，但不可思议的是，所罗门72柱魔神中外形完全是蛇的却只有波堤斯一人，这在形形色色的恶魔当中算是个抢眼的特例了。当然，如果魔法师命令他的话，他也能变回人类的外形，只不过同样也是头上长角、口吐獠牙的恐怖模样，实在是不怎么讨人喜欢。而他的能力也无非是告诉人古今的事情、使敌对者和好这种无关痛痒的技能，因此被召唤出来的次数非常低。

18. 巴钦

Bathin

所罗门72柱魔神中排位第18位，统治着30支恶魔军团，职阶为大公爵。巴钦的外形为体格强壮的人类男性，长有蛇尾，骑在一匹气色不佳的马上。他是路西法的忠实亲信，常年居住在燃烧着炙热业火的地狱底层。另外巴钦还是所有恶魔当中少见的和蔼可亲派，对于召唤者也都是以礼相待，并不会作出其他恶行。他的学识集中于草药与宝石这两大领域，矫健的身手在恶魔中也是数一数二的。

19. 塞列欧斯

Saleos

所罗门王72柱魔神中排位第19位，统治着30支恶魔军团，职阶为大公爵，又被叫做"塞罗司"或是"札列欧斯"。同位列第2位的阿加雷斯一样，塞列欧斯也喜欢把鳄鱼当做自己的坐骑，他的外貌则是一位威风凛凛的战士形象，身披银色铠甲、头戴冠冕，给人以威严不可近亲的印象。但实际上令人啼笑皆非的是，塞列欧斯的能力与战争是完全没有半毛钱干系的，而是能令男女之间萌生爱情的种子。此外，他还能随心所欲地控制人的肉欲。

20. 普尔森

Purson

所罗门王72柱魔神中排位第20位，统治着22支由力天使和座天使组成的军团，职阶为王。他的外表像是长着一张狮面的男人，体格健壮，手上缠绕着一条凶猛的毒蛇，胯下则骑着一头棕熊。当他被召唤出来之前，四周会响起喇叭声。普尔森的能力平常无奇，能够发现宝藏、回答关于地球上一切神秘事件的缘由。但他会依靠情况占据人类的身体，依然是个比较危险的家伙。另外，普朗西在自己的《地狱辞典》中还为普尔森加上了一条与音乐相关的能力，不过即便如此，他的实用价值对于人类来说仍然不大……

21. 摩拉克斯

Morax

所罗门王72柱魔神中排位第21位，统治着36支恶魔军团，职阶为大伯爵和大统领，别名"佛拉克斯"。一般认为，摩拉克斯的原型是亚扪人信仰的邪神摩洛，由于他不但通晓天文学和占卜学，还熟知如何才能把宝石、草药运用到巫术上，因此深受巫师们的钟爱。在《地狱辞典》中，他被描绘成坐在王位上的牛头人形象，这一经典造型也被一直沿用至今。但其实，


■埃力格

他还会以人头牛身的造型登场，只不过那种外形太过诡异，所以便逐渐被人们淡忘了。

22. 因波斯

Ipos

所罗门王 72 柱魔神中排位第 22 位，统治着 36 支恶魔军团，职阶为大伯爵和君主。因波斯具有天使和恶魔两种截然相反的外形，天使的光辉形象自然不必多说，而恶魔的形象则是将狮身、鸭头、兔尾、鸭脚这些动物的局部混杂在一起拼凑而成的，在脑海中想象这番景象，都不免会觉得滑稽可笑。因波斯既能回答关于过去与未来的问题（这似乎是每一位恶魔的必修课……），还能赋予召唤者以勇气。但他喜欢使用决斗的方式来解决纷争问题，因此往往会把召唤者卷入更大的麻烦之中。

23. 艾尼

Aini

所罗门王 72 柱魔神中排位第 23 位，统治着 26 支恶魔军团，职阶为大公爵，别名"艾姆"。艾尼拥有着美男子一般的身材，但却长了三个脑袋，第一个脑袋是一条毒蛇的头，第二个脑袋是额前有两颗星星的男子，第三个脑袋是小牛（也有说法称是猫）。因为艾尼长着猫头，所以有学者认为他的原型出自古埃及的猫女神巴斯特。他在出现时总是会手持火把，乘坐在毒蛇的身上。火把象征着让世间化为火焰地狱的能力，据说曾有无数城市、堡垒乃至伟迹惨遭此君毒手。同时，艾尼也详知法律，是诱惑人类、招致混乱的高手。

24. 纳贝流士

Naberius

所罗门王 72 柱魔神中排位第 24 位，统治着 19 支恶魔军团，职阶为侯爵。纳贝流士有多个别称，其中就包括我们再熟悉不过的"刻耳柏洛斯"。从这个别名便可对该恶魔的来源一清二楚，他应该是由希腊神话中的地狱看门犬刻耳柏洛斯经过恶魔学学者们在一番想象力的指引下演变成的恶魔吧。依照传说中记载，纳贝流士通常是以黑鹤、公鸡或是乌鸦的姿态出现，有时就干脆搞出三个头并存的造型。他能够详细教导召唤者正确的语法与修辞技巧，协助找回已逝的荣景，使召唤者再次受到世人的尊重。



■《海猫鸣泣之时》中的罗诺比



■美少女游戏《战女神 Zero》中的纳贝流士

25. 格刺希亚拉波斯

Glasyalabolas

所罗门王 72 柱魔神中排位第 25 位，统治着 36 支恶魔军团，职阶为大统领。此君会以拥有巨大翅膀的犬之造型出现在召唤者面前，有时也会变成长有蝙蝠翅膀和犬牙的中年男子，但由于口中獠牙的影响而无法流利说话。虽然格刺希亚拉波斯会将丰富的学识、特别是科学方面的知识传授给召唤者，也可令人隐身，但他却喜好教唆杀人。所以不想背上命案官司的话，最好还是离这位恶魔老兄远一点为妙。

26. 布涅

Bune

所罗门王 72 柱魔神中排位第 26 位，统治着 30 支恶魔军团，职阶为大公爵。同艾尼、巴力等恶魔一样，布涅也长着三颗脑袋，分别是人类、狗和狮鹫，身体则是一条银龙。他是与死亡关系密切的恶魔，统治着死者的领土。只要他愿意，只需诵读一段咒语就能置人于死地，还能够召唤聚集在墓地周围的恶魔供自己差遣。布涅还具有高度的智慧与会话术，能令崇拜自己的人变得雄辩滔滔且充满智慧。

27. 罗诺比

Ronove

所罗门王 72 柱魔神中排位第 27 位，统治着 19 支恶魔军团，职阶为大伯爵。关于他在召唤者面前姿态，由于有种种解释，并无定说（也有说法称他的外型就像是一片红雾，难以形容）。据说罗诺比拥有让敌对者心生好感、让朋友间的情谊更为坚定的能力，此外他还可授予人外语的能力，对魔法用语的知识也非常清楚，并且可以赐给召唤者忠实的仆人。

最近在 ACG 圈子里，有一位罗诺比相当走红，他就是《海猫鸣泣之时》中贝阿朵莉切的家具长罗诺比。龙骑士 07 在设定这名角色时显然是大量借鉴了恶魔的原本属性，例如正是有他从中穿线搭桥才令贝阿朵莉切和右代宫战人的关系越走越近，另外他召唤出来的诸位山羊们从仆人角度来看也是相当好用的。

28. 比利士

Berith

所罗门王 72 柱魔神中排位第 28 位，统治着 26 支恶魔军团，职阶为公爵。据说他身披红色战甲、骑着红色的骏马、头戴王冠出现在召唤者面前，能使所有金属都变成黄金，亦可以传授人关于炼金术方面的知识，因此特别受到炼金术师们的崇拜。但这位恶魔有说谎的恶癖，倘若不是以魔法来命令他的话，他就会口无遮拦胡说八道。此外值得一提的是，比利士也是个攻击性很强的恶魔，召唤者为了自身安全考虑，最好在召唤比利士时佩戴上能够防止魔法伤害的指环。



■亚斯她录

29. 亚斯她录

Astaroth

所罗门王 72 柱魔神中排位第 29 位，统治着 40 支恶魔军团，职阶为大公爵。亚斯她录的原型是古巴比伦王国象征着丰饶、爱和战争的女神"伊西塔（Ishtar）"，本是异教女神的她后来被犹太教、基督教恶魔化，成为手握毒蛇、乘龙而现的地狱大公爵，性别也发生了 180 度转变。亚斯她录是典型的堕天使，在堕落为恶魔后外表变得非常丑陋，并且会散发恶臭，所以召唤者多半都不愿意将他留在身边。而且他在说话时还会喷吐出火焰，召唤者为避免受伤不但要离他很远，甚至还需要佩戴上戒指保护自己，总之就是个让人难以亲近的家伙。亚斯她录的性格也较为扭曲，他会故意告诉召唤者如何才能打败恶魔，以及他自己是怎样被打败的，至于他这么说的背后有什么险恶用心就无人知晓了。

30. 佛钮司

Forneus

所罗门王 72 柱魔神中排位第 30 位，统治着 29 支由天使和座天使组成的军团，职阶为大侯爵。虽然在召唤他出来的时候佛钮司是全身覆盖着鳞片的海怪样子（有时也会抱着溺死者的尸体出现），但他的能力却与海洋毫无瓜葛。佛钮司原本也是一位座天使，能传授召唤者所有与语言、修辞学、科学、艺术相关的知识。不过，人们召唤佛钮司的大多数目的都是因为他能将对召唤者的敌意转变成爱情……

31. 佛拉斯

Foras

所罗门王 72 柱魔神中排位第 31 位，统治着 29 支恶魔军团，职阶为大统领。佛拉斯属于学者型恶魔，这类恶魔通常都具有矿石学与草药学的知识，另外也说他可以给予召唤者逻辑学、医学、数学的知识，甚至还可以使人隐形，不过这在所罗门王 72 柱魔神中也算不上是什么特殊的能力就是了。佛拉斯对自己的崇拜者倒是相当慷慨，会让崇拜者的身体健康长寿，但考虑到他的其他能力都比较平庸，是否值得让召唤者对其效忠一生就要另行商榷了。

32. 阿斯莫德

Asmodeus

所罗门王 72 柱魔神中排位第 32 位，统治着 72 支恶魔军团，职阶为王。阿斯莫德是以犹太神话为发端的名恶魔，更前初的原型似乎是波斯传说中出现的艾什玛。在启示文学中的圣经

外典《托比传》内以“阿斯莫德”之名出场后，便成为恶魔学中占据重要位置的存在。阿斯莫德在堕天之前是位智天使，他是七宗罪中色欲的化身，司掌着愤怒与情欲，擅长破坏原本和睦的夫妻感情。关于阿斯莫德的外貌，有两种截然不同的说法，一说他是一位美女，除拥有女性的头部外，还有一个牛头和一个羊头，另一种说法虽也坚持阿斯莫德的“三头”说，但性别为男，身体其他部分则是由蛇尾、鹅脚与蝙蝠翅膀组成的，外形丑陋犹如怪兽。

33. 概布

Gaap

所罗门王72柱魔神中排位第33位，统治着66支恶魔军团，职阶为大统领。相传概布是一位堕天的能天使，他只会在太阳位于南方星座的时候才会在四位王者的陪伴下现身，有人说他的外形与普通人类无异，也有人坚称概布是头上长角、背后有蝙蝠翅膀的典型恶魔。概布的能力丰富多彩，他既能使人失去意识陷入无知状态，也可以传授大量哲学和教养学方面的知识，还可控制喜爱与憎恨的情绪，通晓未来之事，并能给予召唤者瞬间移动和隐身之力。《海猫鸣泣之时》中的恶魔概布继承了瞬移的能力，性格方面则更像是个喜欢恶作剧的小孩子。

34. 佛尔佛尔

Furfur

所罗门王72柱魔神中排位第34位，统治着26支恶魔军团，职阶为大伯爵。佛尔佛尔受到召唤出现时是上半身为人类、下半身为鹿、顶着颗长有巨大鹿角的鹿头、后背上长有翅膀，尾巴是燃烧着的蟒蛇，这样的造型在恶魔当中算得上是非常稀奇的。佛尔佛尔能让夫妻之间情感融洽，也会告诉别人一些不为人知的秘密。他还有一项较为特殊的能力，就是能够呼唤雷电和暴风雨，在72只恶魔中拥有与天气相关的魔力的也只有佛尔佛尔而已。不过佛尔佛尔是个擅长撒谎的家伙，如果想从他的嘴里听到真话，就必须使用魔法咒语来强迫他。

35. 马可西亚斯

Marchosias

所罗门王72柱魔神中排位第35位，统治着30支恶魔军团，职阶为大侯爵。马可西亚斯原本是权天使，他一直渴望着能在所罗门王去世1200年后重归天界，只可惜他的愿望至今都未能实现。马可西亚斯的样子是一只长了狮鹫翅膀的蛇尾母狼，口能吐火。变成人类时则是高大雄壮的战士模样。化身为人类时，马可西亚斯会认真诚实地回答召唤者提出的各种问题；而变身成狼时，他虽然不会说谎，却总是拐弯抹角不肯给出明确答案。

36. 斯托剌

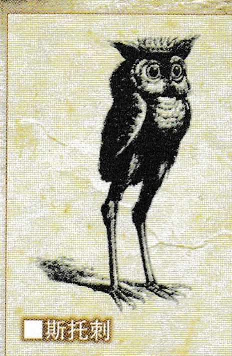
Stolas

所罗门王72柱魔神中排位第36位，统治着26支恶魔军团，职阶为大君主。以乌鸦的姿态出现在召唤者面前，拥有银色的爪子，眼睛周边呈现红色。斯托剌宛如一个博学家，会教导召唤者草药、矿物、占星术等相关知识，是个感觉不出任何邪恶气息的恶魔。在《地狱辞典》中，斯托剌被描绘成了一只头戴皇冠、双腿细长的猫头鹰，正是因为这幅肖像画使得斯托剌名声大噪，成为了知名度颇高的恶魔。

37. 菲尼克斯

Phoenix

所罗门王72柱魔神中排位第37位，统治着20支恶魔军团，职阶为大侯爵。菲尼克斯又名不死鸟，但它还有一个更为中国人所熟悉的名字，那就是凤凰。但我国的凤凰与西方定义中的不死鸟之间还是存在着不小的差别的，这里仅从不死鸟的角度加以介绍。菲尼克斯在世界上只存在一只，它的外形酷似鹰，颈部周围有一圈金色羽毛，身体为紫色，尾巴则是混入了玫瑰色的青蓝色。每隔500年，菲尼克斯就会回到阿拉伯的某地，用肉桂的树枝筑巢并引火自焚死于其中，最后留下来的骨灰中会出现重生的幼鸟。菲尼克斯传到恶魔学中后就变成了所罗门王72柱魔神中的一员，设定方面保留了其啼鸣声优美动听的特点，但取消了不死特性。当然，召唤者也可以命令他恢复人形，只不过变成人类的菲尼克斯的嗓音就颇为惨绝人寰了……


斯托剌


《最终幻想IX》中的召唤兽菲尼克斯

38. 哈帕斯

Halpas

所罗门王72柱魔神中排位第38位，统治着26支恶魔军团，职阶为大伯爵。在《旧约圣经 创世纪》中曾经记载，上帝因见到人类道德败坏无法拯救，便打算用洪水毁灭一切生灵。但他怜悯行善积德的诺亚，于是指示他建造了一艘方舟载上家人和动物躲避洪水的肆虐。267天后，诺亚放出一只鸽子，鸽子为他衔回了一枚橄榄枝，暗示洪水已经开始消退。于是从此以后，鸽子与橄榄枝便被视为是和平的象征。这里会提到这则经典的故事，是因为哈帕斯简直可以堪称是身体力行与耶和华作对的典范。他会以信鸽的样子出现在召唤者面前，但其性格极为好战，一旦被召唤必然会引发战争。他的能力也是制作战争中必不可少的城堡、武器和弹药。或许是因为杀人众多的缘故，哈帕斯的身上总是散发着阵阵尸臭味，他在感到肚饿的时候还会以人类尸体为食。

39. 玛帕斯

Malpas

所罗门王72柱魔神中排位第39位，统治着40支恶魔军团，职阶为大统领。外形为巨大的黑鸟，变成人形时则会穿着一件缀满宝石的衣服。他拥有建筑营造的能力，一般说他是所罗门王在修建圣殿时曾担任过建筑师帮过忙的恶魔。人们时常会把玛帕斯与喜好战乱的哈帕斯混为一谈，主要原因是因为他们都是鸟形恶魔的缘故。只不过哈帕斯是鸽子的造型，玛帕斯则是大黑鸟（或说是乌鸦）。玛帕斯是个说谎高手，千万别以为献上祭品他就会满足你的愿望，很有可能最终结果依然是被他骗得团团转。

40. 劳姆

Raum

所罗门王72柱魔神中排位第40位，统治着30支恶魔军团，职阶为大伯爵，别名“莱姆”。劳姆同样也是一位鸟形恶魔，以乌鸦姿态出现这一点与玛帕斯倒是有几分相似。虽然外表看上去很单纯，但劳姆的能力却很是多样化，例如从王公贵族的家中偷窃财宝、破坏都市、诋毁人的名誉、能使男女之间萌生爱情、让相互为敌的人和解，他还拥有丰富的未来知识，能告诉召唤者即将发生的事情。

41. 佛卡洛

Focalor

所罗门王72柱魔神中排位第41位，统治着30支恶魔军团，职阶为大公爵。佛卡洛原本是一位座天使，堕天之后就一直渴望能重回天界。他虽拥有着人类的外形，但背上却长出了狮鹫的翅膀，也有说法称他是以骑着狮鹫的人类之姿出现的。佛卡洛是海洋的支配者，他会让人莫名其妙溺死在水中，如果掀起狂风巨浪摧毁海上的船只。如果佛卡洛兴致大发，还会大开杀戒把无辜的人丢入海中任其活活淹死，行径残忍至极令人发指。

42. 威沛

Vepar

所罗门王72柱魔神中排位第42位，统治着29支恶魔军团，职阶为大


阿斯莫德


马可西亚斯

公爵。威沛被认为是与海事关系密切的恶魔，以人鱼的形象出现在召唤者面前，虽然他也能变成人形，不过变成人之后手指与脚趾间仍残留有蹼。此种与水的关联性乃是威沛所独有，于其他71位恶魔中，再无与海水关系如此之深的恶魔。威沛的能力与佛卡洛类似，能操纵海浪制造风暴使船只沉没，也能创造出幻影或是海市蜃楼。此外，威沛还能让原本没什么危险性的小伤口恶化腐烂，使人在三天之内死亡。但他并不像佛卡洛那般以杀人为乐。


■网游《完美世界》中的佛尔卡斯

43. 斯伯纳克

Sabnak

所罗门王72柱魔神中排位第43位，统治着50支恶魔军团，职阶为大侯爵。斯伯纳克是与军事关系密切的恶魔，他的外貌为狮头战士，骑着一匹蓝白色的丑马，精通筑城术，可在转瞬之间就树立起城堡塔楼，亦能提供武器供给。他还可以让敌军的伤口无法痊愈，而我军无论受到怎样的伤都可迅速被治愈。因此，这位恶魔一直深受军事家、将领们的喜爱。

44. 沙克斯

Shax

所罗门王72柱魔神中排位第44位，统治着30支恶魔军团，职阶为大侯爵。以仙鹤的外形出现，声音苍老嘶哑。他仿佛就像是使魔一般，供召唤者任意使唤差遣。除了能告知黄金埋藏的地点，更可夺去与召唤者为敌之人的声音、视力、听力乃至财物。虽然乍看之下沙克斯似乎是个忠心耿耿的仆役，但其实却是个满口谎言、时常会背叛主人的恶棍，想要控制住他的惟一方法就是使用魔法咒语强迫他按照魔法师的意愿去行动。

45. 拜恩

Vine

所罗门王72柱魔神中排位第45位，统治着36支恶魔军团，职阶为大伯爵。拜恩拥有狮子的外形，现身时会骑着一匹黑马、手持毒蛇。此恶魔拥有挑唆战乱的强大力量，能修建出守卫用的坚塔或是卷起龙卷风破坏城墙。他通晓世上的一切秘密，相传还拥有一项非常独特的能力，就是能告知召唤者其他魔法师所隐藏的真名。单单是这项技能就能秒杀一切恶魔，因为掌握了魔法师的真名就等于是掌握住了他的性命，如此一来还有什么事是无法达成的呢？

46. 比夫龙

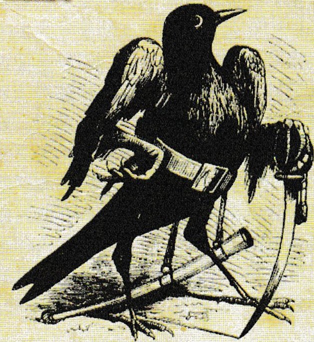
Bifrons

所罗门王72柱魔神中排位第46位，统治着26支恶魔军团，职阶为大伯爵。《雷蒙盖顿》中并没有记载他出现在召唤者面前时的模样，只是提到他在魔法师命令他行事之前会一直维持怪物的外形，丑陋异常，就连召唤者自己都不敢直视。他是只对博物学有着深厚知识的恶魔，从占星术到矿石草木之名都知晓。虽然从这些描述中很难看出他有什么不祥的气氛，但是不知道为何比夫龙经常被认为是与死者或坟墓相关，好几份文献中都说他是在坟墓上点燃鬼火、蜡烛的恶魔。

47. 化勒

Vual

所罗门王72柱魔神中排位第47位，统治着37支恶魔军团，职阶为大公爵，别称“瓦尔”。关于这个恶魔的外貌，有他乘坐恶魔出现以及使用骆驼的形象现身这两种说法。据载，当他以人形外貌现身时会操着一口不太标准的埃口音，这或许就是他的外号“埃及恶灵”的由来吧。化勒可以令召唤者获得心仪女性的爱慕，每次被召唤也多半是因为情感方面的原因。此外他似乎还有着曾为能天使的过去历史，可惜并无更多详情的记载。


■盖因


■欧若博司

48. 哈艮地

Hagenti

所罗门王72柱魔神中排位第48位，统治着33支恶魔军团，职阶为大统领。哈艮地的外形和能力与72柱魔神中排在第61位的撒共几乎是毫无差别，两者同样都是以长着翅膀的牦牛姿态出现在召唤者面前，同样是在影射以牛为象征的四福音书作者之一的圣路加。在能力上，哈艮地也跟撒共相同，可以将水变成葡萄酒，还能将普通的金属变成黄金。在《地狱辞典》中，哈艮地被赋予了新的能力，如果召唤而来的是以人头而不是牛头的样子出现的话，甚至还能给召唤者万能之力。

49. 克罗赛尔

Crocell

所罗门王72柱魔神中排位第49位，统治着48支恶魔军团，职阶为大公爵，别名“普哈尔”。他会以长着一双猫眼的天使模样出现，除此之外再无其他细节能看出他的恶魔身分。他能做出天气恶劣的幻影，也能随心所欲地改变水的温度。手持一把永不融化的冰剑作为武器，被此剑砍伤的话，用不了多久受伤的地方就会腐烂坏死。克罗赛尔在堕天前曾是一位能天使，他至今仍然梦想着有朝一日能重归天界。

50. 佛尔卡斯

Furacas

所罗门王72柱魔神中排位第50位，统治着20支恶魔军团，职阶为骑士。佛尔卡斯的外表是长相凶恶、留着长胡须的老人，出现时骑着一匹苍白的马匹，手持长枪或是大镰刀，有时会以这些武器来杀人。被杀者大多是会被带往地狱作为他的仆役。虽然佛尔卡斯的个性残忍，但他却非常多才多艺，精通手相、火占术、天文学、哲学、修辞学、逻辑学等学问，并且会毫无保留地传授给召唤者。

若说到气色不佳的老马、手持枪、残忍而博学的老者，不由得会让人联想到日耳曼民族的主神奥丁或渥丹。11世纪以后的北欧在基督教的渗透下，过去信仰的诸神之王奥丁的形象也转变成了与基督对抗的恶魔。或许在恶魔学的传承过程中，佛尔卡斯的特征的确是受到了北欧的奥丁或是德国的渥丹的影响也说不定。

51. 巴拉姆

Balam

所罗门王72柱魔神中排位第51位，统治着40支恶魔军团，职阶为王。他原本是天国的主天使，现在则是地狱的公爵。传承恶魔学的学者们通常喜欢一些奇形怪状的恶魔，而其中三头的恶魔不算少数，巴拉姆就是其中之一。通常拥有三个头的恶魔多半其中一颗是人头，巴拉姆当然也不例外。剩下的两颗则是牡牛和牡羊的头，尾巴是蛇，骑着一匹凶暴的棕熊。另外他还有个重要的特征是手腕上停了只老鹰。至于他的能力，在72只恶魔中并不特别，能够给予召唤他来的人过去与未来的知识，仅此而已。

52. 安洛先

Allocen

所罗门王72柱魔神中排位第52位，统治着36支恶魔军团，职阶为大公爵。这位恶魔单是外貌这一项都足以构成杀人利器，他脸色赤红、双眼放出火光，普通人直视他的眼睛就会见到自己的死相而失明。出现时身穿战甲乘着战马，威风凛凛（但见光死的问题依然没有得到解决……）安洛先乃是司掌学问的恶魔之一，被认为能给予召唤者天文学、占星术等众多学问知识，据说他充满知性的声音中有着庄严声韵。

53. 盖因

Caim

所罗门王72柱魔神中排位第53位，统治着30支恶魔军团，职阶为大统领。他一般是以斑鸠的形象出现在召唤者面前，自古以来此恶魔一直为暗示事情秘密的鸟语之象征，并和语言有着密切关系。据说能教授一切动物与人类的言语。普朗西在他所著的《地狱辞典》中把盖因视为是重要恶魔，他认为盖因有三种形象，分别是斑鸠、手持军刀身裹火焰的人类、长有孔雀尾巴的畸形人类这三种形象。除了语言方面外，盖因还与诡辩、理论的能力有关。

54. 姆尔姆尔

Murmur

所罗门王72柱魔神中排位第54位，统治着30支恶魔军团，职阶为大公爵，堕天之前是位座天使。他被召唤出现时是乘坐在狮鹫上的体面公爵，喜欢大声讲话，声音沙哑难听。姆尔姆尔能给予召唤者哲学的知识，但是他的能力中最受人注意的是降灵术，不管是哪个死者的灵魂他都能叫出来，让他与生者交谈，因此相当受到魔法师们的喜爱。

55. 欧若博司

Orobas

所罗门王72柱魔神中排位第55位，统治着20支恶魔军团，职阶为大君主。欧若博司的身体与双手为人类，头与下半身则是马，长着赤红的鬃毛和尾巴，马蹄则为银白色，能够自由地变幻成人形。同《雷蒙盖顿》的多位恶魔一样，欧若博司也通晓过去未来之事，能轻松地回答一切问题。任何魔法师都能凭借着欧若博司的力量达成丰功伟业并名利双收。《雷蒙盖顿》系列的恶魔有不少都是让人无法感受到他们的邪恶性质，欧若博司也属于此类恶魔之一，似乎召唤出他是没有任何危险性可言的。

56. 格莫瑞

Gremory

所罗门王72柱魔神中排位第56位，统治着20支恶魔军团，职阶为大君主。格莫瑞乃是所罗门召唤出的恶魔当中惟一一名以女性姿态出现者，外形乃是一位红发美女，头戴金冠，身穿白蕾丝与黑绒布的衣服，骑着高大的骆驼现身，活脱脱一副中东公主的打扮。她的能力也是与女性有关，可以令召唤者得到女性的青睐，此外还能告知黄金的埋藏地点等。一般召唤她的魔法师大多为男性，但究竟是为了在她的帮助下与心仪的女子相恋，还是仅仅是想要目睹一下这位美女恶魔的芳容，就不得而知了。

57. 欧赛

Ose

所罗门王72柱魔神中排位第57位，统治着30支恶魔军团，职阶为大统领，别名为"Oz"。欧赛常被认为是与豹子关系密切的恶魔，他的外形就是一匹强壮美丽的猎豹，碧绿色的眼珠中带有红色斑点。也有说法表示他本身并不是豹，而是骑着巨大的豹子现身。大多数魔法师都认为，欧赛是司掌变身与幻惑之能力者，特别擅长"伪装成人"一事。他自己可以变成人类，并在毫无破绽的情形下与他人一同生活，也可以改变别人的外形，并且通过他变身之人对此事会浑然不觉。欧赛的性情凶暴危险，但若能驾驭他的话，就可以利用他找出隐藏的事物，例如得知别人的秘密等等。

58. 亚米

Amy

所罗门王72柱魔神中排位第58位，统治着36支恶魔军团，职阶为大统领。亚米也是希望能重返天国的堕天使，他心中一直怀着20万年后就能回麻天国的愚蠢想法，但不管怎么说，至少比那些天真地认为一千多年就能把自己漂白的恶魔要来得清醒得多……由于他的身体常年包裹着地狱业火，因此也被视为是地狱之火的拟人化，没人知道他真实的模样究竟为何。但是通过他身上的火焰，可以看到远方或是未来的景象。传说中，亚米是司掌占星术的恶魔，所以如果你愿意以灵魂为代价的话，就能学到关于占星术的全部知识。当然没有了灵魂要知识还有什么用，就不在亚米的考虑范围内了……

59. 欧里亚斯

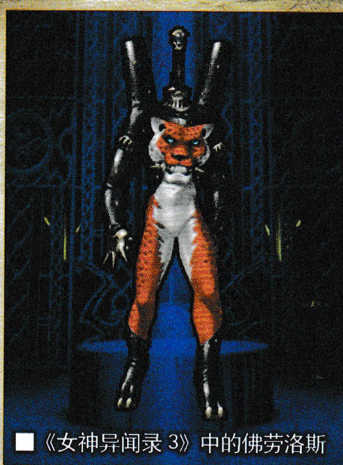
Orias

所罗门王72柱魔神中排位第59位，统治着30支恶魔军团，职阶为大侯爵。此恶魔是以足跨巨马的蛇尾狮子之姿现于人前，手持两条毒蛇，但这种外形在《雷蒙盖顿》中乃属稀松平常，难以给人留下特殊印象。欧里亚斯同亚米一样也是司掌占星术的恶魔，他能够让想了解此道者轻易理解复杂深奥的占星术，并且不用付出任何代价，脑子还算正常的人都能看出召唤欧里亚斯远远比召唤亚米要合算得多。欧里亚斯还能让魔法师随心所欲地变身或是教导人轻松获得他人喜爱和利益的方法，从这些介绍来看，欧里亚斯大概也是个喜欢轻松享受生活的恶魔吧。

60. 瓦布拉

Vapula

所罗门王72柱魔神中排位第60位，统治着36支恶魔军团，职阶为大公爵。瓦布拉的身形姿态是一只背有狮鹫翅膀的狮子，外形为狮子的原因，被认为是在讽刺雄狮。雄狮的形象曾于《旧约圣经》预言者以西结的幻觉中出现过，并成为四福音记录者之一圣马可的象征。瓦布拉被视为是能增进人对哲学理解力的恶魔，此外在《地狱辞典》中还赋予了他增进机械相关技术这项近代化的特殊能力。


《女神异闻录 3》中的佛劳洛斯


安托士



《最终幻想 XI》中的安德雷斐斯


《龙背上的骑兵》中以"盖因"为名的男主角

61. 撒共

Zagan

所罗门王72柱魔神中排位第61位，统治着33支恶魔军团，职阶为大统领。撒共无论是外貌还是能力都与位列第48位的哈艮地相差无几，除了擅长炼金术外，也能将水变成红酒，再把红酒变成血。水或是红酒象征着耶稣基督的血，因此此魔法在西欧具有特别的意义。此外，撒共还能把普通的金属变成金银，把笨蛋变成贤者。

62. 华劣克

Valac

所罗门王72柱魔神中排位第62位，统治着30支恶魔军团，职阶为大统领。华劣克是拥有天使外形的恶魔之一，相传现身于人前时的形象为骑着双头飞龙的有翼少年，能支配爬虫类动物，他所骑的双头飞龙被认为是此种力量的象征。华劣克精通天文学，能告知召唤者财宝的埋藏地点。另外他传授知识的地方会有大量蛇涌现，但并不会对召唤者构成任何威胁。

63. 安托士

Andras

所罗门王72柱魔神中排位第63位，统治着30支恶魔军团，职阶为大侯爵。他的头为枭首，身体是有翼天使，现身时骑乘一匹凶猛的黑狼，右手持火焰之剑。安托士是攻击欲望与破坏性非常强烈的恶魔，经常会流露出企图毁灭全世界的念头。除了本身就性喜破坏外，安托士还会煽动人们不和，制造纷争并以此为乐。如果召唤者受到他的赏识，则会被授予杀害憎恨对象的方法。

64. 佛劳洛斯

Flauros

所罗门王72柱魔神中排位第64位，统治着36支恶魔军团，职阶为大公爵。他与排位第57位的欧赛一样都是豹子的外形，通常被召唤出来与其他魔法师召唤出的恶魔相抗衡。佛劳洛斯会传授召唤者击退恶魔的方法，或者干脆是亲自披挂上阵，对于败在自己手下的人或恶魔，佛劳洛斯都是毫不心软地将其烧死。此外，佛劳洛斯通晓未来之事，会为人详细解说。不过根据其他恶魔的说法，佛劳洛斯只要不站在召唤用的三角魔法阵内就会满口胡说八道。

65. 安德雷斐斯

Andrealphus

所罗门王72柱魔神中排位第65位，统治着30支恶魔军团，职阶为大侯爵。安德雷斐斯的外形是一只美丽绝伦的孔雀，因此被认为是与鸟类的关系相当密切。他的原型似乎是亚述太阳神亚得米勒，看来非基督教的其他神祇都逃脱不掉恶魔化的命运。安德雷斐斯详知数学、几何学、天文学的学问，擅长诡辩，会以充满威严的声音教导召唤者。还能把人变成鸟使其能够自由飞翔，也可以只把人的面部变成鸟。不过，这些要求的代价是必须先上活人作为祭品，代价不菲，因此他很少会被召唤出来。

66. 锡蒙力

Cimeries

所罗门王 72 柱魔神中排位第 66 位，统治着 20 支恶魔军团，职阶为大侯爵。锡蒙力的外形是一名黑人士兵，乘坐着黑马现身。因其自身外形毫无特色可言，故常以他所骑乘的黑马作为他的象征。士兵的外形不免让人将他与战争联系起来，尽管锡蒙力的确能赋予人临危不惧的勇气，但他亦有着教授人文学的一面。另外，锡蒙力还被认为是与遗失物、隐藏物的关系密切，能带领召唤者前往遗失物或是宝藏的所在地，并且他还拥有着关于非洲的详细知识，也许他的原型是参考自一位非洲地区的土著神明?

67. 安度西亚斯

Amduscias

所罗门王 72 柱魔神中排位第 67 位，统治着 29 支恶魔军团，职阶为大公爵。安度西亚斯被认为是音乐家性格的恶魔，无需管弦乐团即可演奏出悦耳动听的音乐，据说他还会率领隐形的乐队出现，只要召唤者愿意的话，随时随地都可以召开一场音乐会。安度西亚斯出现在人类面前时多是以独角兽的形象现身，除了演奏乐曲外，他还会赐予召唤者小恶魔作为使魔供其差遣。

68. 彼列

Belial

所罗门王 72 柱魔神中排位第 68 位，统治着 80 支恶魔军团，职阶为王。据说彼列是神在完成路西法的创造工作之后紧接着创造出的天使，在天界受尊重的程度丝毫不逊于大天使米迦勒。他拥有堪称完美的容貌，乘坐着燃烧着烈火的战车。但彼列的品行可不像他的容貌那般光鲜亮丽，没有人能如他那般深爱着罪恶，在所有的堕天使中，他也是最淫荡者。彼列在希伯来语中是“无价值”、“无赖”的意思，虽然彼列的品行不敢令人苟同，但他却是中世纪欧洲人心目中的最上级恶魔，人气丝毫不低。就连日本动漫游戏作品中，但凡涉及到恶魔的，也都少不了把彼列拖下水。

69. 单卡拉比

Decarabia

所罗门王 72 柱魔神中排位第 69 位，统治着 30 支恶魔军团，职阶为大侯爵。这个恶魔的与众不同之处在于他出现在召唤者面前的姿态，据说是五芒星形的抽象造型。以没有生命的无机姿态现身的恶魔，在《雷蒙盖顿》中也仅有单卡拉比这一例。据说如果



■《鬼泣 4》中的彼列

召唤者要求的话，单卡拉比也可以变化成人的模样，但依旧赤身裸体，除非召唤者能拿衣服给他穿。与外形相比，单卡拉比的能力倒是没什么特别之处，无非就是教会人们了解蕴藏在植物或是岩石中的力量。他还可以将以鸟的形态存在的灵赐给召唤者作为使魔使用。

70. 系尔

Seere

所罗门王 72 柱魔神中排位第 70 位，统治着 26 支恶魔军团，职阶为大君主。系尔被召唤时是以留着一头玉米色长发、乘着有翼飞马的男子之姿现身的。他是个任何事情都难不倒的天才，转瞬之间就能完成被赋予的任务和使命。此外，他还可以带给身旁的人好运。哪怕他什么都不做，召唤者的身上也会接连不断有好事发生。如此看来，八成系尔一定是每一天都奔波于各个国家地区的召唤者之间忙得不可开交吧……

71. 但他林

Dantalion

所罗门王 72 柱魔神中排位第 71 位，统治着 36 支恶魔军团，职阶为大公爵。当他出现在召唤者面前时，全身长有无数男女的脸。这些脸显示出但他林的博学多闻，象征他涉猎的知识范围之广。记载中还特别描述，当他出现在人类面前时手上会拿着书籍，这也表示但他林是与知识有关的恶魔。但他林可以传授召唤者神秘的知识，或是隐藏在别人心中的秘密知识。此外，他还能随意制造出幻影。

72. 安杜马利乌士

Andromalius

所罗门王 72 柱魔神中排位第 72 位，统治着 36 支恶魔军团，职阶为大伯爵。安杜马利乌士虽以人形现身却手中握有毒蛇，所以召唤者一眼便可辨识出他并非普通人类。他与盗窃关系密切，拥有取回被盗之物、查明小偷真面目的能力。因他能揭发隐密之事，常被召唤出来寻找地下交易地点与隐藏财宝的所在地。在他带给人的灾难方面到没什么特别记录。

所罗门王曾成功召唤出的72柱魔神与其象征图案

- 01 - 巴力
- 02 - 阿加雷斯
- 03 - 瓦沙克
- 04 - 加麦基
- 05 - 玛巴斯
- 06 - 华利弗
- 07 - 亚蒙
- 08 - 巴巴妥司
- 09 - 派蒙
- 10 - 布耶尔
- 11 - 古辛
- 12 - 西迪
- 13 - 贝雷特
- 14 - 勒莱耶
- 15 - 埃力格
- 16 - 桀派
- 17 - 波堤斯
- 18 - 巴钦
- 19 - 塞列欧斯
- 20 - 普尔森
- 21 - 摩拉克斯
- 22 - 因波斯
- 23 - 艾尼
- 24 - 纳贝流士
- 25 - 格剌希亚拉波斯
- 26 - 布涅
- 27 - 罗诺比
- 28 - 比利士
- 29 - 亚斯她录
- 30 - 佛钮司
- 31 - 佛拉斯
- 32 - 阿斯莫德
- 33 - 概布
- 34 - 佛尔佛尔
- 35 - 马可西亚斯
- 36 - 斯托剌
- 37 - 菲尼克斯
- 38 - 哈帕斯
- 39 - 玛帕斯
- 40 - 劳姆
- 41 - 佛卡洛
- 42 - 威沛
- 43 - 斯伯纳克
- 44 - 沙克斯
- 45 - 拜恩
- 46 - 比夫龙
- 47 - 化勒
- 48 - 哈艮地
- 49 - 克罗赛尔
- 50 - 佛尔卡斯
- 51 - 巴拉姆
- 52 - 安洛先
- 53 - 盖因
- 54 - 姆尔姆尔
- 55 - 欧若博司
- 56 - 格莫瑞
- 57 - 欧赛
- 58 - 亚米
- 59 - 欧里亚斯
- 60 - 瓦布拉
- 61 - 撒共
- 62 - 华劣克
- 63 - 安托士
- 64 - 佛劳洛斯
- 65 - 安德雷斐斯
- 66 - 锡蒙力
- 67 - 安度西亚斯
- 68 - 彼列
- 69 - 单卡拉比
- 70 - 系尔
- 71 - 但他林
- 72 - 安杜马利乌士

MEDAL OF HONOR

“伪军事纪录片”背后的真相

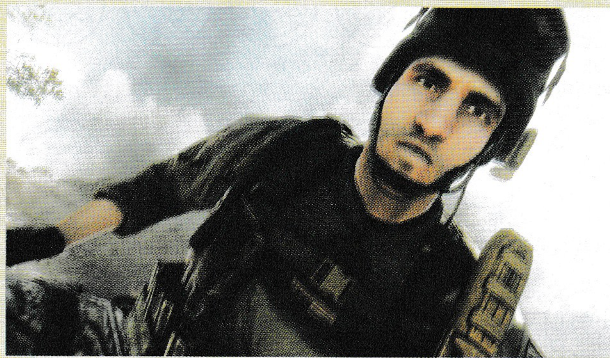
《荣誉勋章2010》的军事化解读

游戏军火库

文 十大恶劣天气 编 胜负师 美编 NINA

2009年末,在《使命召唤 现代战争2》(以下简称MW2)掀起FPS领域狂潮的时候,EA高调宣布了《荣誉勋章》(以下简称MoH)这一系列的复兴计划。正在享受MW2互动视听盛宴的玩家们,更多的是抱着一种看笑话的心态来看待这一出“逆袭”好戏:当年创造MoH传奇的2015小组在核心成员集体出走以后,如同丢掉了自己的魂,从此以后便一蹶不振,在“叛逃者”们所创造的《使命召唤》品牌的打击下节节败退,最终销声匿迹;复兴计划的执行者格雷格·古德瑞奇(Greg Goodrich)一开始就将目标锁定在风头正劲的MW2身上,他宣称MoH将不会出现类似“乱丢核弹”、“乱炸首都”这种哗众取宠性质的演出,“真实”将会是MoH与其竞争者最大的区别——“EA一说‘真实’,全世界都笑了”,Greg为MoH所奠定的这种基调,从玩家的角度听起来,颇有点恶搞的味道。

给一个以娱乐为本的军事题材游戏注入所谓的“真实”,或者是给一个以靠拟真赢得核心玩家的作品降低门槛,以吸引轻度玩家的注意力,听上去都是一个不错的计划。似乎只要找到“真实”和“娱乐”之间的平衡点,就可以吃遍所有层次的玩家,赚他个盆满钵溢。而实际上,做着这种春秋大梦的游戏厂商们最可能得到的结果,便是因为这种高不成低不就,而将“高玩”和“低玩”两个群体全部都得罪光,让自己变得里外不是人——去年我们就看到了Ubisoft的《鹰击长空》以及Codemasters的《闪点行动2》这两个鲜活的例子。对于当年开启了“山寨”影视桥段这一经典表现技法的MoH而言,继续走“脚本射击”的制作思路,显然因为起点太低而无法与CoD竞争,沦为又从一个失败走向更大失败的典型范例。换句话说,新MoH可以失败,但不能因为装MW装得不像而失败。而走《武装突袭》(ArmA)的纯模拟路线,这对于将市场放在第一位的EA而言,本身就已不会成为定位的选项。



▲“游骑兵”的PCU上衣与ACU搭配,比MW2中混搭了数码迷彩ACU和清一色SCAR步枪的未来造型相比,确实不够养眼。

“如何找准‘真实’与‘娱乐’之间的平衡点”,这其实是一个伪命题,好比是同时给一名大学生和一名小学生出一道数学题,既让后者感到有挑战性,同时也让前者觉得不“弱智”——无论你怎样做,都不可能同时取悦两个带着截然不同需求的人群。从这个意义上来说,MoH的市场定位是非常正确的,尽管在宣传过程中将“真实”作为自己的最大卖点,区别于MW在军事设定和剧本上的“胡扯”本质,但它的目标人群其实正是MW系列的用户,确切的说是“不爽MW的‘狗血’,但又苦于找不到替代品”的人们。以现役特种部队成员为骨干的庞大军事顾问团队,使得

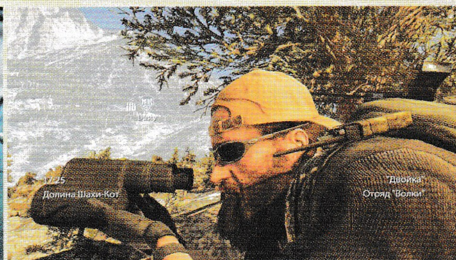
MoH 在战场、服装、武器设定等等军事设定层面相当"给力"，这让以 MW 为代表的那些连侠慢机都没有的"军事"题材 FPS 无地自容。

而问题正在这里：既然是以 CoD 的玩家作为自己的用户群，那么无论你加入了多少写实化的细节，对于这个用户群中的大多数玩家而言都没有任何的吸引力。他们中间十有八九会将开场时主角手上拿的 CQBR MK-18 认成什么"M4 步枪"；塔利班手中的 AK 包括有 AIM、AIMS、AMD65、MPi-KM、MPi-KMS 等等变种，足够枪械迷们去玩"大家来找茬"游戏，结果却被 MW 的用户群认为是武器单调、无枪可捡……他们所需要的，正是 CoD 系列中生猛暴爽的视听享受，与一波未平一波又起式的节奏冲击，以这样的标准去看 MoH，它简直是想不"雷"都不可能。于是乎 MoH 一出，便引发了玩家们的口水大战，将 MoH 奉若神作的绝大多数都是军事宅，在他们眼中，ACOG 瞄准镜中的遮光网格、M249 机枪弹链最后 20 发的曳光弹、中途换弹夹后子弹总数的"+1"……这些细节要比 MW 中满地的万国牌武器更有吸引力。看到"海豹"队员捕获阿富汗牧羊人，看到"支努干"以两个后单轮起落架在悬崖峭壁上进行战术悬停降落，看到士兵在标注目标后关闭自己身上的闪光信号灯以防被炮艇机误击，看到 Ranger 和 SEALs 队员在合流后的第一件事情是统一通讯频道……这些在动辄上天入海的 MW 中根本提不上筷子的段子，却可以让军事宅们 High 翻天——在他们眼中足以秒杀 MW 中的中东核爆，或者是 MW2 中"渣化华盛顿"这样的伪高潮场面。

军事元素在 MoH 中的地位，并不是像 MW 那样，属于方便面中那一丁点象征性的肉末，也不是 ArmA 中让人望而却步的超高门槛，而更类似于野战彩弹游戏（War Game）。它的装备（武器以外）、战术都可以与真实的战争高度接近，"参战"双方需要有与实战毫无二样的配合意识，才能获取最终的胜利。惟一的区别正是在于它们的"根本"不同——前者的扣动扳机是为了娱乐，后者则是为了杀人，所以我们才需要用 BB Gun 与彩弹、鼠标与手柄，去代替真正的杀人武器，用防护服和电视机屏幕将自己放在一个绝对安全的区域，享受团结协作与斗智斗勇的快感，感受生死豪情的震撼；而免于流血与死亡的威胁。从这个意义上来说，MoH 其实是一款数字化的"匹特博"，它在"真实"上的精益求精，都建立在不影响游戏难度的基础上，从而开创了一种既显得硬派，同时也不至于曲高和寡的全新风格。



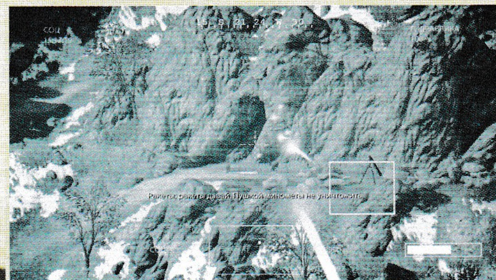
▲甚至从手套的材质上也可以区分出 SEALs 和 Rangers 之间的区别。



▲游戏中你不能抱着 M82 冲锋陷阵，只能在固定的狙击点，并且还需要一个观测员。



▲ M249 弹链最后 20 发的曳光弹，是近年来军事游戏少有的高潮。



▲阿帕奇的火控系统，似乎游戏中并不能将摄影记者手中的长焦镜头识别为火箭筒。

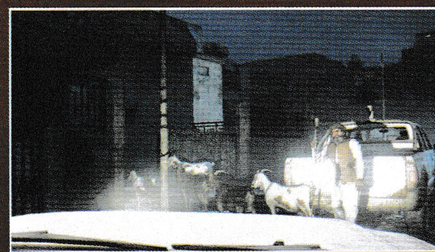
在之前的《游戏·人》中，笔者从影视的角度解析了 MW2 这部互动好莱坞大片。以 MW2 这种典型的"迈克尔·贝流"娱乐产品的眼光来看 MoH，后者显然是一杯白开水。作为一部由现役特种部队士兵设计框架，以现实战场为背景的游戏，它不可能带领玩家们从深海潜航的达拉斯号潜艇一直杀到 ISS 国际空间站，它只是在叙述一场战争。真正的战争就是像游戏中所表现的这样，哪有那么多的英雄时刻？哪有那么多的悲情、煽情和滥情？平淡无趣和多变未知才是战争的常态。尤其是在你化身为这场战争中的一员，置身于 MoH 所复制的阿富汗前线，你就会发现很多事情根本就无可预测，也无从掌控，并不是完成了关卡的任务目标就万事大吉。两位本该是神一样存在的"海豹"——Rabbit 和 Mother 照样被塔利班的土鳖们侵虏，Drucker 上校抗拒顶头上司的命令，派遣游骑兵小队与幸存下来的"海神"成员一道，费劲千辛万苦救出了两位战友，却无法挽救无福消受"主角光环"的 Rabbit 的生命。在主视角所体验的昏迷与清醒的交替中，玩家也感受到了剧中人的无奈与感伤。参战中的双方士兵无论实力差距多么悬殊，死亡对于每一个参与者而言都是绝对的平等，战火中的生命又是那样的渺小和脆弱，这也使得战友之间的责任和情谊是那样的弥足珍贵。游戏的主题，正是通过大结局中一个生命的逝去，以及片尾的字幕而得到升华。这里不需要有人将战友与你的"尸体"丢进土坑，倒上汽油点上一把火，再播放点悲情音乐来燃起你熊熊的复仇之火，只有此刻屏幕中自然而真实的情感体验。如果说 CoD 系列的 WoW 点（让玩家发出 WoW 叫喊的精彩时刻）基本上来自于电影，那么 MoH 的 WoW 点则来自于真实发生过的战争片段。这也是为什么我们要从军事角度——发生于 2002 年 3 月 1 日至 9 日的狂蟒行动（Operation Anaconda，本作单人战役的原型），去解析 MoH 的原因。然而，MoH 这部"纪录片"形态的游戏中所记载的一切就等同于真实？它是否可以提供真实的替代体验？让我们带着这两个问题，回到发生在 2002 年的那次军事行动。

序曲

荣誉勋章

911 事件之后，美国政府决定发动所谓的"反恐战争"，其首个打击对象就是塔利班政权控制的阿富汗。代号为"持久自由"（Operation Enduring Freedom）的全面入侵行动于 2001 年 10 月 7 日开始实施，行动日当天，一支代号为"海神"，由"老妈"（Mother）、"巫毒"（Voodoo）、"牧师"（Preacher）和"野兔"（Rabbit）的海军特战开发团（SEALs）先遣队，以低可视度着装乘坐民用车辆进入阿富汗的无名小镇，任务目标是与一个叫做塔里克（Tariq）的内线人物接头，获取关于塔利班武装近期部署的重大情报。

尽管车队获得了当地武装的放行，但很快小队就意识到这是一个陷阱，在一条狭窄的街道上，"海神"遭到了车臣雇佣武装的疯狂攻击。在密集的子弹中穿行，躲过了诡雷的杀伤，四名"海豹"最终抓住了 Tariq。通过审讯，美军总部得知塔利班和基地组织已经在沙哈伊特（Shah-i-Kot）山谷集结了大量的战斗人员，数量在五百人至一千人之间，这大大超过了之前情报部门的预估。



▲ SEALs 眼中的塔利班大杀器——牧羊人华丽登场。

狂蟒行动

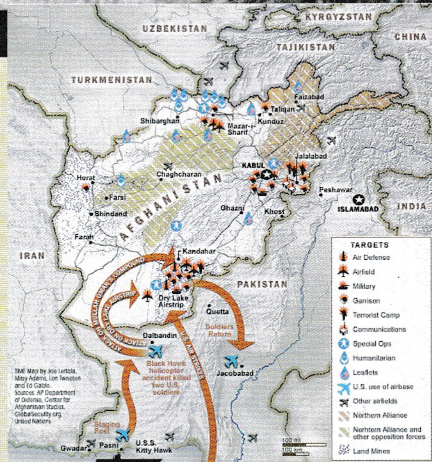
10 月 7 日，中情局特别行动部（SAD）派出的特工小组，成为了第一支踏上阿富汗土地的美国军事力量，他们随后于来自第五特战大队的士兵们会合，其首要任务是向阿富汗的反对派势力，如北方联盟寻求合作，同时获取情报，为大部队的到达创造条件。这次行动与发生在五个月后的狂蟒行动并无直接关联，因此 MoH 的首个任务，应该算得上是纯属虚构了。

美军决定发动狂蟒行动的真实原因，缘于 2002 年初沙哈伊特山谷内无线通讯的激增。根据对信号的分析，军方估计山谷中藏匿有 150 至 200 人左右的武装分子，并且其数量还在不断增加，无线电监听还显示塔利班高层人物哈卡尼（Jalaluddin Haqqani）和拉赫曼（Saif Rahman）权有可能在这支神秘部队之中。指挥部的参谋们在第一时间起草了一份作战计划：由美军资深士官和特种部队率领阿富汗士兵对山谷进行试探性进攻，在发现敌人活动之后呼叫空中火力实施精确打击，指挥部将这一攻击群取名为“大锤”特遣队（TF Hammer）。由弗兰克·维尔辛斯基（Frank Wiercinski）上校统帅的 101 空降师 3 旅，以及有保罗·拉卡马拉（Paul LaCamera）上校统帅的第 10 山地师 87 团 1 营，负责在山谷的东部出口处设立防线，以阻止漏网之鱼的逃往巴基斯坦，这就是“砧板”特遣队（TF Anvil）。



▲狂蟒行动总指挥 Franklin L. Hagenback。

MoH 中在万里之外美国本土的办公室中遥控战争的弗雷格将军，对阿富汗士兵的战斗能力嗤之以鼻，认为他们就是一群一听到枪响就做鸟兽状散去的窝囊废，执意要求在尚未弄清敌情的情况下派遣“游骑兵”部队前往山谷。其实在真实的狂蟒行动中，担任总指挥的富兰克林·哈根贝格（Franklin L. Hagenback）少将部署的正面进攻主力，正是一支以阿富汗士兵为主体，以美军特种士兵为核心的“铁拳”，目的是为空军打击担任地面引导员（阿富汗士兵所扮演的其实是“肉盾”角色）。数支由皮特·布莱伯（Pete Blaber）中校指挥的 AFO 小队在攻击发动前潜入山谷纵深位置，执行深度侦查任务。



▲战场态势。

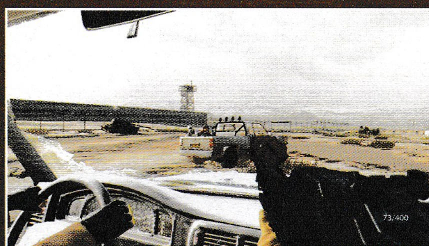
2002 年 2 月底，各支打击部队已经全部就位，拥有绝对制空权、战场制电磁权、情报和火力优势的美军，在面对看不见的对手时，其实心中并没有底。此时在山谷中隐藏的塔利班武装分子在强敌面前并没有任何的慌乱，因为他们的先辈在 20 年前曾经两次大败拥有 T-72 坦克和“雌鹿”武直的苏联军队，其中的不少人还是那场战争的亲历者。这场战争究竟会以何种方向发展，谁也无法做出准确的预测。

名词解释

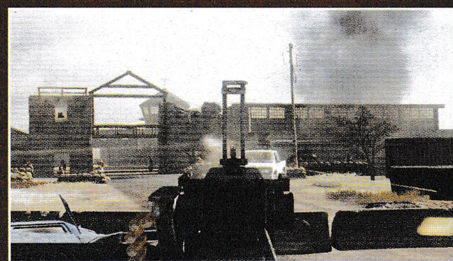
沙哈伊特山谷：沙哈伊特是阿富汗帕克蒂亚省的一条崎岖而险要的山谷，位于小镇佐马特（Zormat）的东南方向，地形极端险恶，平均海拔高度为 2700 米。历史上亚历山大大帝、伊斯兰势力、蒙古人、英国人和苏联人都试图征服这个国家，但即便被占领了大部分的领土，反抗势力和最高权力的掌控者总可以在沙哈伊特山谷中与强大的敌人周旋，山谷的名称在当地语言中意为“国王之地”，它就是阿富汗人不屈战斗意志的象征。

AFO：AFO 全称 Advanced Force Operations（高级军事行动组），是美国国防部在阿富汗反恐战争中启用的一种整合海陆空特战资源，执行隐秘作战行动的混编部队，其作战人员由“海豹”和“德尔塔”（1st SFOD-D）组成，陆军情报支援部（USAISA）负责信息和协调工作。根据其 AFO 负责人迈克尔·雷帕斯（Michael Repass）的说法，“AFO 执行由国防部长授权的特种行动，其主要任务是在战斗时间发起前完成对深度目标的识别，引导空军火力削弱敌人的战斗能力。”

据点的设立



▲精锐的 AFO 小队居然是以 CoD 式的狗血方式突入其中的。

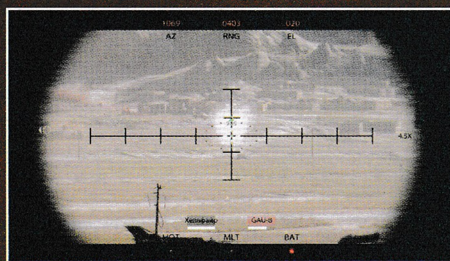


▲12.7mm 重机枪射击时手柄传来的震动相当给力。

荣誉勋章

想征服沙哈伊特山谷，就必须在穷山恶水的自然条件下中获取一处行动基地，这对于作战极度依赖后勤保障的美军而言尤为重要。为此，联军总部决定夺取由塔利班武装控制的巴格纳（Bagram）军用机场，并且将其改造为一个前线基地和指挥中心。

作战开始之后，阿富汗国民军正面牵制住塔利班武装，“海神”小组则穿插进入机场内部，用激光指示器为空军标注目标。在占领塔台之后，不甘失败的塔利班武装组织了一次大规模的反击，动用了包括 BMP 战车和主战坦克在内的重装甲，可谓是不惜血本。然而在 A-10 攻击机的机炮扫射和“地狱火”导弹的准确命中之下，这股波浪式进攻很快即告终止。到沙哈伊特之战开始前，巴格纳基地已经建设完成，美国陆军少校杜克（Drucker）负责全权指挥，他是一名作风严谨的实力派指挥官，这与在美国本土的办公室里乱发号施令的弗雷格将军形成了鲜明的对比。

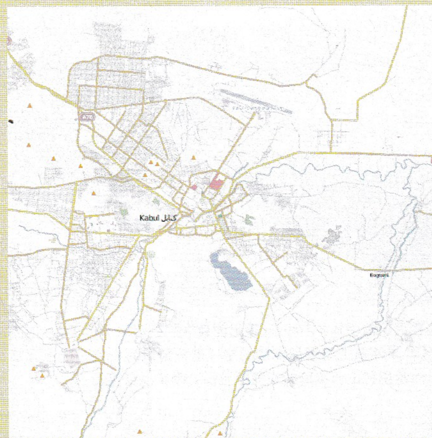


▲占领塔楼之后为天空中的 A-10 攻击机标注目标。

两名指挥官的矛盾，因为以何种方式清剿沙哈伊特山谷而爆发。杜克认为卫星和无人机，对于弄清打惯了游击战的敌人的部署情况毫无意义，为了避免不必要的伤亡，应该由 AFO 小组负责侦查敌人据点，然后由在美军空中火力支援下的阿富汗士兵消灭对手。而弗雷格则对阿富汗士兵的作战能力极不信任，也忽视了 AFO 在这场不对称作战中的巨大作用。他以强硬的口气，要求杜克在 24 小时内完成对“游骑兵”、第 10 山地师和 101 空降师的部署。

狂蟒行动

在真实的战史中，夺取巴格纳机场既不是狂蟒行动的一部分，并且实施者也不是什么美军特种部队，而是英国皇家海军特别舟艇团（SBS）。40 名英国陆战队员在没有任何后援的情况下，在这里驻守了一个多月，每一天都会有塔利班武装的迫击炮弹落到跑道和营房周围。一个半月后，从布莱格堡基地飞来的几十名 82 空降师士兵，大大缓解了机场的防守压力。到 2001 年 12 月中旬，第 10 山地师陆续向机场增兵 400 人，并且带来了大量的工程机械，计划让巴格纳机场再度投入使用，成为继坎大哈机场以后美军的又一个空军基地。在后来发动的沙哈伊特之战中，巴格纳机场成为了整个行动的指挥中心。



▲巴格纳机场地图。

名词解释

巴格纳机场：巴格纳机场位于帕尔旺省古城巴格纳郊外，海拔 1492 米，于 1976 年（塔拉基掌权时期）建造，拥有一条长度为 3000 米的跑道。1979 年阿富汗战争爆发之前，苏军就将巴格纳机场定位于“战略目标”。在长达十年的残酷战争中，除了第 368 航空团（使用 Su-25，任务为为前线步兵提供近距离火力支援）以外，还有 108 摩托步兵师、345 独立禁卫空降团和 105 空降师在这里驻扎过。苏联撤军之后，阿富汗陷入内战之中。尽管并不拥有真正意义上的空军，但北方联盟和塔利班武装依然围绕巴格纳机场进行了数年之久的争夺，残破的塔台也在拉锯战中数易其手。

乌龙开场

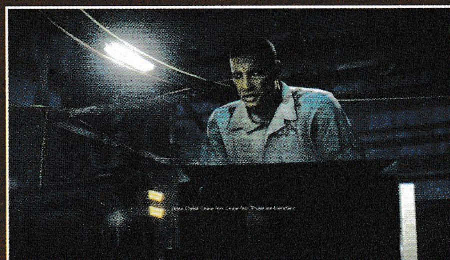
荣誉勋章

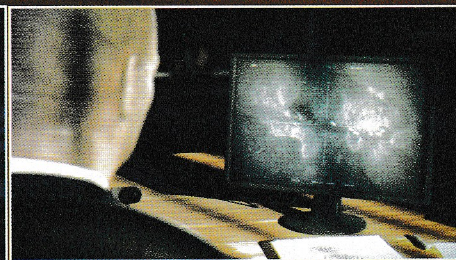
由“恶魔”（Deuce）、“尘埃”（Dusty）、“维加斯”（Vegas）和“黑豹”（Panther）四名“德尔塔”组成的 AFO 小队“狼群”（Wolfpack）在行动日当天，与“海神”小队一道进入山谷，负责削弱敌人的防御力量。“狼群”的主任务是用放置红外闪光灯的方式标注目标，以及使用重型狙击枪远程瓦解敌人的预设火力点。在任务完成后，由美阿军人组成的执行沙哈伊特正面攻击任务的“大锤”特遣队开始向“狼群”的撤离点位置进发。这一部署却被端坐在华盛顿的办公室里的弗雷格将军误认为是敌军即将展开攻势，他毫不犹豫的向一架 AC-130U 炮艇机下达了攻击命令。其结果除了造成了友军严重伤亡以外，还崩溃了阿富汗士兵的士气，幸存者一窝蜂逃回了营地，这使得杜克不得不按照将军的命令，将“游骑兵”派往未知的战区。

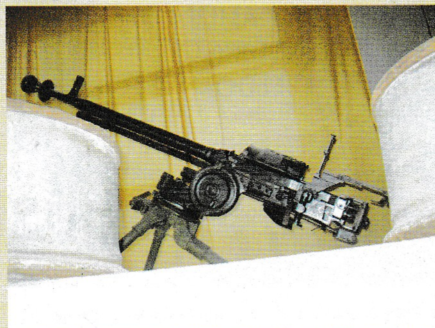
第二天，“游骑兵”乘坐数架“支奴干”运输直升机赶往降落点，机舱内一个个杀气腾腾的士兵们对那群即将面对的山里大胡子根本不屑一顾，结果刚刚走出机舱，即与密集火力亲密接触，数架正处于悬停状态的“支奴干”被 RPG 命中后坠毁，侥幸降落的“游骑兵”们被凶狠的重机枪子弹压制得动弹不得。由帕特森（Patterson）上士、技术士官但丁·亚当斯（Dante Adams）、赫兰德兹（Hernandez）下士以及空军战术管制员亚巴拉（Ybbara）组成了一个火力小组，绕到敌人防线后方摧毁了机枪火力点。在清除另一个降落区域的战斗中，四人小队遭遇了优势敌人的正面冲击，弹尽粮绝之际，两架友军的“阿帕奇”武装直升机抬马杀到，将他们从死亡线上拯救了回来。


▲使用红外闪光灯标注好目标，然后等待 AC-130 的挨个点名。


▲不带夜视仪，弄副墨镜就玩夜间潜入的 Dusty Hammer，是《星际传奇》（Riddick）电影看多了吗？


▲接到打击命令后一脸痛苦状的杜克上校，而实际上当天误击事件的开火命令正是从这个房间的某个军官的口中发出的。


▲遇袭车队中的阿富汗士兵立刻做鸟兽散，这和真实事件是截然相反的。


▲ DHSKA 在沙哈伊特山谷之战中给美军的支奴干构成了极大的威胁。

狂蟒行动

3 月 1 日凌晨，指挥部派遣了两支“德尔塔”士兵组成的 AFO 小队——Juliet、India 渗透进入沙哈伊特山谷，同时还有一支代号为 Mako 31 的“海豹”小队在山谷靠近巴基斯坦一侧的预定阻击点附近机降，为担任阻击任务的 101 空降师的到来扫清障碍。在到达指定位置之后，Mako 31 们发现一股塔利班武装已经在这里设下了 DShK 防空机枪阵地，并且还装备有 RPG 火箭筒，这将会给大部队乘坐的“支奴干”带来极大的威胁。为了不打草惊蛇，他们决定静观其变，在阻击部队到达前予以清除。与此同时，美军和加拿大军派出的狙击小队开始沿山谷内的各个制高点，狙杀射程内的一切活动目标。正是在这次行动中，加拿大下士罗布·福隆（Rob Furlong）创造了在 2430 米成功击杀的传奇记录。当天午夜时分，由美军资深士官指挥的“大锤”特遣队（由阿富汗士兵构成）从加德兹基地开始向沙哈伊特山谷进发，由于道路条件恶劣，在行驶过程中出现了多次翻车事故，造成了数名士兵的死伤，为此领队下令所有车辆打开车灯行驶，这使得车队的红外特征非常明显。此时天空中飞过的一架代号为 Grim 31 的 AC-130 炮艇机惯性导航系统出现故障，


▲战役刚刚开始之后，由于空袭行动的失败，导致 120mm 迫击炮成为了美军惟一的支援火力，至少在这 3 个小时之内，交战双方在军事技术上还没有出现代沟。


▲加拿大狙击手 Rob Furlong 使用麦克米兰公司的 TAC-50，创造了 2430 米距离上狙杀目标的记录，这一奇迹有一定程度上要归功于沙哈伊特山谷稀薄的空气所给弹丸带来的低阻力。


▲第十山地师与澳大利亚的 SASR 特种部队之间对峙了很长时间。

导致飞行员战机已经远离了友军控制区域。地面上阿富汗士兵乘坐的卡车上并没有加挂用于供空中单位进行友军识别的闪光信号灯，指挥车队行动的陆军一级准尉斯坦利·哈里曼（Stanley L.Harriman）不知道是不是被阿富汗的严寒冻住了神经，居然也忘记了打开悍马车上加挂的 MC2000 红外灯。种种阴差阳错，使得 Grim 31 将地面上这支浩浩荡荡的长龙当成了塔利班武装的大肆集结，20mm 和 40mm 两种口径的炮弹所组成的“钢雨”席卷了整支车队，指挥官哈里曼被当场炸死。

然而与 MoH 所描述的这段剧情不同的是，“大锤”特遣队并没有因为这次误击而做鸟兽散，幸存者们重聚到一起，他们甚至先于预定时间，在第二天早晨 6:15 到达了部署位置，原地等待预定作战计划中长达 55 分钟的空中轰炸。尽管已经渗透进入山谷的特战小队为空军标注了数十个高价值目标，但拥有绝对制空权的美国空军却陷入了不战自乱：先是一架 B-1B 轰炸机的激光制导炸弹卡在了弹仓之中，机组人员不得不手动将炸弹抛出，然后在获得许可之后返回基地维修。几分钟之后，从坎大哈机场赶来的两架 F-15E 又因为莫名其妙的停火命令而放弃了对地攻击任务——事后证明司令部的“Knock Off”指令本应在数小时前发给那架正在对着友军疯狂开火的 AC-130……

丧失空中支援，让“大锤”特遣队的士气严重受挫，此时塔利班武装开始了回击。雨点般的迫击炮弹在车队中间爆炸，不到一小时时间就炸死了超过四十名阿富汗士兵，大锤尚未挥出就已经折断。此时美军已经意识到自己的“突袭”并没有达成任何的突然性，而对手早已经准备好迎接自己的到来。

6:30，101 空降师 3 旅与第 10 山地师 87 团 1 营组成的“砧板”特遣队分别在山谷的西部和北部出口实施机降，准备迎接只存在于幻想中的那些败退下来的散兵游勇，他们此时还不知道空军由于一系列的乌龙事件，除了造成了友军部队的死伤以外，并没有创造任何的“战果”，负责将塔利班驱赶到他们枪口前的“大锤”特遣队更是已经失去了进攻能力。刚刚跳下直升机的士兵们就遭到了密集迫击炮和重机枪火力的压制，在整整一天的时间里，两支部队都没有取得任何的进展，也没有找到任何的目标。陷入恐慌状态下的第 10 山地师士兵变得草木皆兵，他们首度交锋的“对手”，是一支澳大利亚特别空勤团（SASR）小分队。在无法取得通讯联系之后，SASR 举起了橘黄色告示板表明友军身分，依然无法让美军士兵停火。临近的一支北约部队中的两名澳大利亚士兵——马丁·华莱士（Martin Wallace）上士和二级准尉克林特·鲍默（Clint Palmer）不得不飞奔了两公里的路程，以“通讯基本靠吼”外加拳打脚踢的方式，才让射得正欢的美军停火。

在一片混乱之中，美军逐渐意识到自己所面对的敌人数量大大超过了之前估算的 150 至 200 人的规模，当初制定的战术轰炸规模根本无以满足当前的需要（况且这次小规模的精确轰炸也没有顺利进行）。先进的作战理念和指挥体系，使得指挥部迅速调整了策略，将原定为“大锤”特遣队分配的空中火力资源转移给“砧板”，将他们的任务定位从阻击调整为有限度的出击，以压缩敌人的战场空间。从坎大哈机场和航母上起飞的 B-1、B-52、F-15、F-18s 个 F-16 很快飞抵沙哈伊特山谷空域，在战术空军控制组（TACP）以及各支 AFO 小组的引导下，给敌军的固定目标以强有力的摧毁，但却无法阻止武装分子们在夜幕下，依托熟悉的地形靠近被困的第 10 山地师。真正将他们从死亡线上拯救出来的不是激光制导炸弹，而是一架 AC-130U 炮艇机，这种高亚音速、长滞空时间的空中火力输出平台，能够为地面部队提供高精度且不间断的直射火力支援，对来势汹汹的武装分子给予迎头痛击。在强大的空中支援配合下，美军逐渐夺回了战场的主动权。

其实，整个狂蟒行动其实并没有“游骑兵”的参与，MoH 之所以安排他们出场，相信更多的是为了利用这支部队的定位——“游骑兵，做先锋”（Rangers, lead the way！），来营造一种一往无前的气势。尽管玩家在这段流程中所扮演的是“乱入”势力，但他们所经历的战斗并非是凭空杜撰出来的，其原型为 101 空降师 87 团 1 营在 B 降落区的战斗。与游戏过场动画的描述不同的是，8 架“支奴干”（CH-47）并非是游戏 CG 中加装有受油管的 MH-47）在降低飞行高度的过程中就遭到了 DHSKA 防空机枪的扫射，密集的火力使得编队中只有两架直升机顺利着陆。尚未取得美国国籍的波兰裔军人洛佩尔（Andrzej Ropel）上士与来自俄亥俄州克利夫兰市的技术士官威廉姆·杰拉奇（William Geraci），带领孤立无援的小组奇迹般地安全冲过重机枪封锁区域，越过了山脊线到达安全位置。考虑到原定阻击塔利班逃离的任务已经无法实施，Ropel 决定就地转入防御，并且呼叫在周围降落的友军士兵朝自己的方向靠拢。在 Ropel 临危不乱的正确指挥下，小队解决了一名敌军的炮兵观测员，并且还指挥附近的一门 120 毫米迫击炮摧毁敌人的火力点。与游戏中描述的那场悲壮的围攻战类似的是，最后前来解围的也是两架“阿帕奇”，不过空中杀手们赶来的时候，地面的情况并不像 MoH 所描述的那样糟糕：小队无一人伤亡，并且还有效控制着战线。



▲一级准尉 Stanley L.Harriman 在代号为 Grim 31 的炮艇机的误击下身亡，游戏中将这一次“事故”归咎到远在万里之外的一个端坐在宽敞办公室中，且有美女作陪的怪叔叔将军身上。

名词解释

空军战术管制小组：正式名称为“United States Air Force Combat Control Team(CCT)”，从外观看，他们是陆军战斗人员，但实际上隶属空军特别行动司令部（AFSOC），同时也是美国特种作战司令部的一个重要组成部分，相当空军派驻到地面部队中协调通讯和火力的代表。如果说陆军的空中火力引导员的职能是让航弹精确命中目标，那么CCT除了要管好“炸弹”以外，还充当着提供空中支援的战机们的地面管制员，处于第一现场的他们，可以对空军飞行员直接发号施令。CCT的座右铭是“第一个到达”，一旦冲突爆发，他们会被派驻到“游骑兵”以及USSCOCOM下辖的各支持特种部队之中，跟随特战精英们在第一时间到达现场，为大部队打开前进的道路。

想要成为一名CCT队员，需要经过陆、海、空式的全面锤炼：在拉克兰和基斯乐两个空军基地完成基本训练之后，队员将要前往本宁堡基地接受跳伞训练，在位于华盛顿州仙童空军基地的空军求生学院完成野外生存训练，方能成为一名合格的CCT成员。不过，如果你想和“海豹”、“德尔塔”们一起行动，还需要经过三关：与真正的特战老兵们一同在训练场上摸爬滚打，这些Tier 1级别的硬汉们也许不指望你冲锋在前，但绝对不会允许一个戴着空军军衔标志的家伙成为他们的累赘；在北卡州布拉格堡基地完成高跳低开式跳伞训练，这是跟随特种部队在敌人纵深位置翻江倒海的必备技能；最后是通过福罗里达的海军潜水和救援训练中心的全部课程，否则“海豹”们永远不会允许你成为他们的战友。

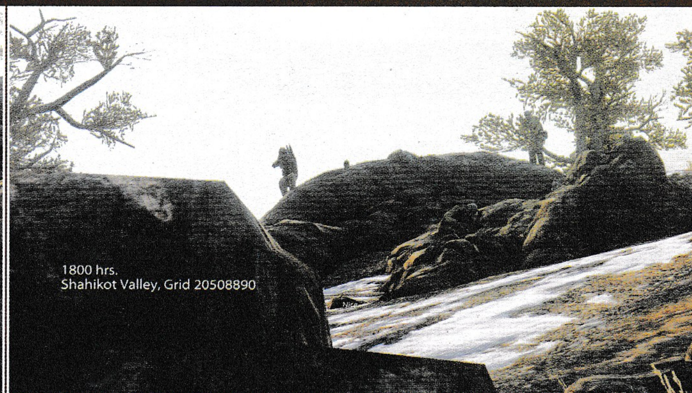


狮入羊口

荣誉勋章

“海神”小组的下一个任务目标是在沙哈伊特东侧的塔克·加尔（Takur Ghar）山的主峰设立观察点，这样敌人的侧翼将完全暴露在美军面前。之前的侦查显示这里没有敌人的活动，但当“海神”到达任务点之后，却发现自己再度进入塔利班设置好的陷阱之中，上百名敌军蜂拥而至，从三个方向杀向四人小组。训练有素的“海神”组员们使用“地狱火”战术交替掩护撤退，2公里以外的“狼群”小组也在使用巴雷特M107重型狙击枪为“海神”争取时间。在没有降落区的情况下，执行撤离任务的“支奴干”以战术悬停方式等候AFO的撤离，“老妈”和“野兔”成功登入机舱，但由于敌方防空火力过于凶狠，“支奴干”被迫起飞，将“巫毒”和“牧师”两人留在了山峰上。在飞离危险区域之后，“老妈”与“野兔”拒绝撤离命令，强令飞行员将他们载回战区寻找两名战友的下落。再度进入热区之后，“支奴干”遭到了RPG袭击，“野兔”被抛出了机舱。幸运的是在失去武器和腿部受伤的情况下，他与先前降落的“老妈”回合。而不幸的是，两名再入虎穴的勇士在搜索战友过程中被敌人发现，终因寡不敌众被俘。





▲海神小队在塔克·加尔山遭遇伏击，对此狼群小组鞭长莫及，只能以M82进行杯水车薪式的支援。

狂蟒行动

3月3日，代号为Mako30的“海豹”小队（“海神”的原型）被派往塔克·加尔山，试图在主峰上设立一个观测点，以引导空军火力压制敌人在这一区域的活动。Mako 30小队接到出发命令的时候已经是3日晚10点，为了避免被敌人发现，小队必须在第二天日出之前完成部署，除去飞行和徒步登上山顶，留给Mako 30的时间已经十分紧迫。全权指挥这次行动的海德（Hyder）少校建议将出发时间延迟24小时，让作战人员能够得到充分的准备，指挥部以“塔克·加尔观测点对于作战行动意义重大”为由拒绝了这一提议。数架“掠食者”发回的战场监控显示这一区域处于真空状态，出于谨慎起见，海德下令一旦“海豹”发现了敌人活动，就可以主动放弃任务，回到先前的降落点脱离战场。

Mako 30小组计划于当天晚间11:23登机前往任务区域，但由于乘坐的特战专用型“支奴干”（MH-47D）引擎发生故障，更换飞机再度耗费了宝贵的时间。直到4日凌晨2:30，Mako 30乘坐的两架MH-47D才到达塔克·加尔山。原计划是在东部海拔1300米的山腰机降，然后直升机原地待命，“海豹”队员徒步上山，一旦发现敌人即迅速回撤。考虑到此时已经超过预定机降时间长达2小时，按原定计划执行的结果，就是让小队在升起的朝阳中完全暴露，指挥部遂命令MH-47D直接在山顶实施机降。美军过于迷信以高科技手段获取的战场信息，以至于在用于任务保障的一架AC-130（代号Nail 22）再度发回“无敌人活动”的汇报之后，总部给炮艇机下达了撤离命令，并且为其重新分配了任务。事实证明，这一决定直接导致了小队遭遇伏击以及一名“海豹”的阵亡。

凌晨3点，直升机刚刚到达主峰开始悬停，

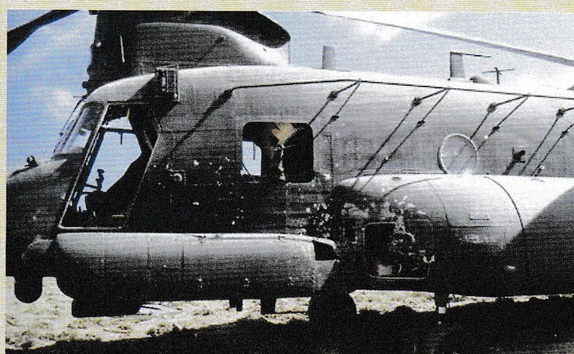


▲为了拯救罗伯特斯而先后阵亡的七名军人。

就被三枚RPG火箭弹准确命中，造成一台引擎损坏，机身电子系统和液压系统瘫痪，乘坐代号为Razor 03“支奴干”的内尔·罗伯特斯（Neil C. Roberts，游戏中Rabbit的原型）中士在机体剧烈的摇晃中从尾舱门被甩出，飞行员驾驶着严重受损的直升机在四公里以外的山谷中紧急降落，已经无法再充当撤离工具。另一架代号为Razor 04的“支奴干”并没有撤离，机组人员冒着猛烈的防空火力将剩下的Mako 30队员全部降下，他们此时的目标不再是设立观察点，而是拯救罗伯特斯的生命。在不到5分钟的交火中，Mako 30就遭到了惨重的损失——空中火力管制员约翰·查普曼（John A.Chapman）失踪，两名“海豹”身负重伤。

就这样，20名“海豹”陷入了前所未有的绝境：在这样的高纬度地带，“阿帕奇”难以飞行，坠毁的那架“支奴干”所留下的碎片还使惟一安全的降落点也无法使用了，美军根本无法以派遣直升机的方式把他们搭救出去。至于从山下派兵去营救受困的“海豹”——他们在海拔12000英尺高的地方，要赶到他们所在的地方必须爬上几个小时的山。尽管固定翼飞机随时都可以从巴格兰机场起飞，但“海豹”与塔利班的战线已经交织在一起，再加上惟一一名CCT队员查普曼在混乱的战场上不见踪影，投掷航弹进行近距离支援的后果不堪设想……


▲夜战器材所带来的优势，使得美军在寒冷的山谷熬过了两个夜晚。


▲运送Mako 30小队的那架被击伤后紧急降落的支奴干，弹孔遍布全身。

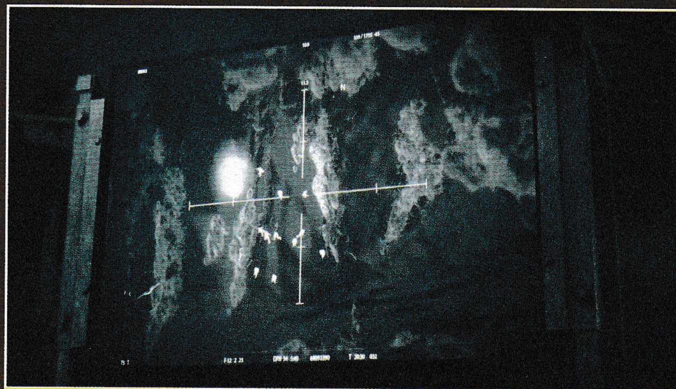
火线救援

荣誉勋章

在收到两名“海豹”失踪的讯息之后，杜克上校立刻着手准备组织救援行动，然而此时的“狼群”小组远在数公里之外的群山之中，惟一在战区以内的支援是一架只能滞空15分钟就必须在黎明前撤离的AC-130。此前弗雷格将军下令“老妈”和“野兔”立刻回到基地进行简报，他对二人抗命不尊擅自回到战区实施救援行动，造成又一架“支奴干”被击落而无比恼火。此时听到杜克上校准备再往坠机地点派兵救援，弗雷格毫不犹豫的否决了这一计划。在争执中，巴格纳基地的通讯兵切断了视频通话，杜克下令早已经准备完毕的游骑兵快速反应小队（QRF）执行救援“海神”的任务。

做出了在火线拯救兄弟性命的决定，就意味着更多的兄弟为之付出生命的代价。“游骑兵”快速反应分队乘坐的“支奴干”在触地前遭到了RPG和重机枪的攻击，三名游骑兵与一名机组人员在机舱中阵亡。在留下医务兵在坠机点照顾伤兵之后，帕特森带领三位老搭档在塔利班的心脏地带一路穿插，一路使用TLD召唤空军清除拦路虎。在打开一个洞口前的障碍物时，赫兰德兹被手雷炸伤，空军引导员亚巴拉将其背回降落点等待救援机的到达。亚当斯同帕特森一道杀入洞中，与先前遗留在战区的两名“海神”队员——“巫毒”和“牧师”回合，他们也在寻找“野兔”和“老妈”的下落。“游骑兵”和“海豹”的四人混编小队在协调好通讯频率，杀向敌人最后的据点，并且将两名战俘成功救出。

然而，此时浑身多处受伤，又遭受了塔利班严刑拷打的“野兔”的身体状况已经急剧恶化，救援直升机此时才刚刚从遥远的坎大哈起飞，救援小队的每一名成员都知道“野兔”可能挺不到最后，他们只能鼓励这位硬汉再坚持一会儿，而“野兔”也在与死神做最后的抗争。弥留之际的他已经说不出一句话，但他的内心可以感受到来自兄弟们的关爱，以及“Leave no man behind”信念的伟大力量。不幸的是，“野兔”终因失血过多不治身亡。为了“野兔”，数名兄弟献出了自己的生命，结果却是从一个人的悲剧变成了一群人悲剧，这一切是否值得呢？其实，生命是无法用数量简易衡量的，每个生命都是神圣，为了拯救值得我们拚尽一切。至于会牺牲多少，那是另一码事了。可以撤离的时候，一些人为了“野兔”主动放弃了生还的机会，选择与被困战友在一起，还有更多素未谋面的陌生人不惜牺牲生命来拯救战友……终极意义在于这一过程所体现出的对生命的珍视。拯救生命，拯救战友，不放弃希望，不放弃任何一个兄弟，这就是军人的终极使命。


▲Reaper 31对下方的人群实施警告性炮击，然后通过反应来判断出敌我。

狂蟒行动

在得知一名“海豹”摔下直升机，Mako 30被困山顶之后，巴格纳基地立即命令内特·赛尔夫（Nate Self）上尉立刻召集“游骑兵”快速反应部队。19名QRF与四名美国空军特种战术小组队员组成Chalk 1、Chalk 2两个小队，分别乘坐两架代号为Razor 01和Razor 02的“支奴干”，于当天3:35从基地出发。由于海湾战争时期美军曾经在伊拉克的Khafji地区被地面防空火力击落了一架在白天出动的AC-130炮艇机，因此之后无论面对何种等级的敌人，美军规定AC-130只能执行夜间任务。此时已经临近黎明，之前一直在保护Mako 30的AC-130被迫离开。留给Razor 01直升机的麻烦不仅仅是空中保护的丧失，而且由于总部在没有现行告知的情况下临时调整了卫星通讯频率，导致机组既无法联系上级获知失踪“海豹”的去向，也无法请求地面的Mako 30小组提供保护。在没有任何情报辅助的情况下，Razor 01只能选择罗伯特斯的最后出现位置——同时也是塔利班武装伏击Razor 03的防空火力阵地。犯下了“两次踏入同一条河流”错误的代价，就是白白牺牲更多优秀军人的生命。

早晨6:10，准备着陆的Razor 01遭到了猛烈攻击，右侧的火神炮射手菲利普·斯维塔克（Phillip Svitak）中士被一枚7.62mm口径子弹射穿了头部（这一情形也在MoH的过场动画中忠实再现），右侧引擎被炸毁，不得

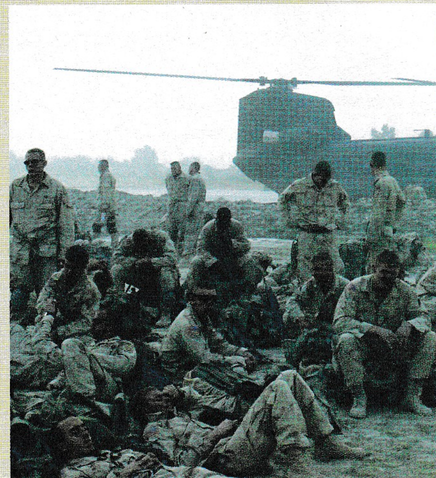
不进行紧急降落。一等兵马特·考蒙斯(Matt Commons，被追授为下士)、布莱德·克劳斯(Brad Crose)中士以及技术士官马克·安德森(Marc Anderson)三人被穿透机体的12.7mm子弹射杀在了机舱内。幸存下来的救援小组并不像游戏中所描绘的那样，在轻松击退敌兵游勇的攻击之后便开始在空军的支援下狂突猛进——他们被彻底压制在了一个小土丘的下面。取道加特兹基地，于15分钟后赶到的Razor 02吸取了教训，他们在伏击圈的边缘位置安全降落，然后徒步赶往交战位置，在Razor01小组旁约100米的制高点向敌人实施压制性射击，暂时解除了后者所面临的压力。此时正在现场指挥的海德意识到，两个救援小组与被困的Mako 30已经形成了一个三角形，各自之间的距离在100米以内，此时进行近距离空中支援，稍有不慎都会误伤到其中的任何一支部队。在海德的命令下，Chalk 2小队从山坡绕到Mako 30的后方，帮助他们撤出顶峰，为空军进行精确打击腾出空间。

在交替掩护撤离过程中，Chalk 2小队来自空军救援队的下士杰森·坎宁安(Jason D.Cunningham)受伤，他以避免另一架直升机被击落为由，要求指挥部不要再为他派出小型战场急救直升机。Mako 30在海德带领下向山腰进发，并且找到了一块可供MH-47直升机进行战术悬停的巨大岩石。"海豹"就地设立防线，救援队成员对伤者进行战场急救，疲惫不堪的士兵们逃出生天的惟一希望，就是熬到天黑时分等待直升机的到达。当晚8点左右，期待已久的MH-47双引擎所发出的巨大噪音终于由远而近，他们得救了!


▲火神炮射手被爆头，这一场面在真实的战斗中真实发生过，遇难者是Phillip Svitak中士。

美军宣布在这次救援行动中杀死了超过200名塔利班分子，并且将被困的Mako 30队员带离了战场，但这次救援最初的目标——罗伯特斯依然下落不明，直至今日，他的状态还是MIA(行动中失踪)。据参加这次行动的士兵在个人博客上留下的记录，他们曾经通过夜视仪看到了一群人正围着一具吊在岩石上的尸体欢呼，不远处的地上有求生灯发出的闪光，但这一信息并没有得到军方的确认。不过全权指挥狂莽行动的哈根贝格将军透露，罗伯特斯很有可能是被塔利班俘获之后处决的，在一架"掠食者"无人机传回的热感画面中，大约十名左右的塔利班正在追捕一个奔跑者，奔跑者随后摔倒，塔利班将其拖到了空旷地带，接着"掠食者"拍到了从数支枪口喷出的热辐射。此外，QRF部队的一名队员声称发现了三具混搭了"海豹"部分装备的武装分子尸体，其中的一人还戴着属于"海豹"的MICH头盔，并且后脑部位有一个弹孔，显示这个家伙很有可能就是处决罗伯特斯，然后拿走他的装备充当战利品的刽子手。

除了失踪的罗伯特斯，先前提到的CCT队员约翰·查普曼也可能并不是在降落后第一时间的交火中阵亡。"掠食者"拍到了一名枪手攻


▲最终从塔克·加尔山撤回的那些疲惫不堪的士兵，惊魂未定写在每个人的脸上。

入塔利班架设的火力点中，向外扫射了约40秒时间，随后被数枚RPG火箭弹击中。不管他究竟是谁，我们至少知道在Razor 01所搭载的小队到来之前，一名孤立无援的士兵在山顶的某个地方，同占据绝对优势的敌人拼死作战。

通过上述对真实作战行动的记录，我们可以知道失踪的罗伯特斯并没有得到任何的支援，他的尸体直至今日也没有被发现。MoH中描述的英明神武的指挥官命令AC-130对押送"野兔"的人群进行警告性炮击，然后通过人群的反应来识别敌我；最后QRF和"海豹"小队从塔利班的巢穴中将弥留中的"野兔"救出，后者带着战友所给与的关爱离开了这个世界……这些虚构片段，应该算是那些充当军事顾问的退役特种部队士兵们寄托哀思(或者说是YY)的一种方式了。

名词解释

空中救援队： 全称Air Force Pararescue，俗称PJ、"栗色蓓蕾帽"，是由美国国防部组织的一支以在敌方控制区完成战场急救为主任务的特种部队，受空军特种行动司令部指挥。与伴随士兵作战的医务兵不同的是，他们需要被投放到敌区被围困的特种单位之中，在没有乘具、配套医疗设备和基本安全保障的情况下，从死神手中夺回战友们的生命。他们的名言是："这些我们努力完成的事情，可以让他人活下去。"可以这么说，PJ就是一群极度扭曲的家伙——他们一个个都是能上天下海、能杀人放火的医学硕士。他们的任务是杀人，也是救人。迄今为止颁发过的象征空军最高荣誉的22枚空军十字勋章，其中有12枚是由PJ队员获得的。




▲美军的样板宣传画水平似乎并不比二战时期进步多少。

行动后记

在经历了混乱与被动的四天作战之后，胜利天平开始向美军倾斜，并且迅速转化为了一边倒的战场态势。布莱恩·希尔费迪(Bryan Hilferty)少校于3月5日宣布"战斗将会在三四天之后结束。"当天400名士兵从前线撤回加特兹和巴格纳两个基地。3月12日，美军特种部队与阿富汗军队继续在山谷深处清剿塔利班，期间只遭遇了一些零星的交火。18日下午，五角大楼发言人汤米·弗兰克斯(Tommy Franks)将军宣布沙哈伊特之战结束，并且将行动定性为"一次算不上完美的胜利"这一评价随后遭到了参战部队和媒体的质疑。著名军事记者、普利策奖获得者西莫·赫尔什(Seymour Hersh)在他的长篇报道中认为整个狂莽行动"从一个错误的计划开始，伴随着诸军兵种之间混乱的配合和军官们的错误指挥，使得悲观情绪像瘟疫一样，在占据绝对优势的'猎人'军团中蔓延……

行动最初制定的目标——抓获躲藏在山谷中的本·拉登（根据CIA情报）和塔利班、基地两大组织的高层人物根本没有完成，使得近一百多名伤亡数字（18死72伤，不包括阿富汗士兵）变得毫无价值可言。

其实，真正让美军陷入混乱的并不是塔利班，而是自己。先是AC-130的误击和空军支援的无故撤离，导致整个战斗的部署被完全打乱。然后是直升机在完全错误的地点降落，导致正面推进的进攻战变成了敌我双方交织在一起的救援战，美军的空中火力优势受到了极大的限制。一场本可以极小代价完成的清剿行动，却让拥有战场绝对控制权的美军在长达四天的时间内一筹莫展，白白付出了上百人的伤亡代价。

从结果上看，美军无疑是这场战斗的胜利者，塔利班势力从沙哈伊特山谷这一历史上从来被外国侵略者攻占过的地区撤离，美军估算有超过1000名以上的敌人被消灭，但阿富汗军队则相信塔利班的损失在百人上下，理由是战场上只找到了不到一百人的塔利班分子尸体。这就意味着还有大批的残余力量从山谷中"消失"了，他们很有可能越过边境线逃到了巴基斯坦。

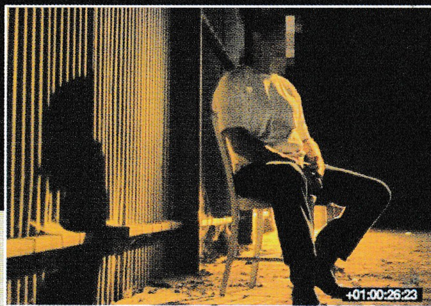


▲美军对友军的见死不救十分恼火，而友军们也纷纷揭露老大在战争中的恶行。

狂莽行动还暴露出北约盟国军队在与美军协同作战中的"不作为"，《星条旗》杂志批评"海豹"Mako 30小队被困塔克·加尔山顶的时候，旁边的澳大利亚SASR部队从头至尾都在"观看"（事实上后者执行的是战场监控任务，也并没有TAC-50这一级别的单兵远程支援火力去帮助Mako30）。与美国拥有"特殊盟友"关系的英国所派出的皇家海军陆战队，在前四天的战斗中毫无战意，临近的被困"盟友"似乎与他们毫不相干，让人弄不懂这群"真·酱油神"请战的目的究竟何在。

除了来自美国媒体的批评以外，北约盟国军人也揭露了美军在沙哈伊特作战过程中的一些暴行。一位不愿透露姓名的德国特种部队突击队（KSK）军官在给《明星周刊》（Stern）所做的访谈中表示，德国特种部队在隐蔽点被山里的牧羊人发现之后，会选择离开这一位置再度寻找新的隐蔽点，而美国"同行"们则会毫不犹豫的换上消音武器将平民击杀，以防其给塔利班通风报信。美军方声称这次行动只造成了12名阿富汗平民的伤亡，而这名德国军官则表示他亲眼看到了美军特种部队为了防止遭到伏击，而召唤空军投掷JDAM（联合攻击弹药）将一座小山村夷为平地。"后来看到来自伊拉克阿布格莱布监狱的虐囚照片的时候，坦白讲，我并不是感到非常吃惊。"

MoH系列新任导演格雷格·古德瑞奇谈背景和军事设定



问题：我们想知道的是，Danger Close工作室在制作单人战役剧情的时候，是否也对原先的计划进行了修改，以符合市场和舆论的要求？

古德瑞奇：从一开始我们就将MoH定位于立足现实，而不是爆米花动作片式的射击游戏，就像游戏宣布之初我给《纽约时报周刊》所作的访谈中说的那样，整个MoH的故事基于发生在2002年3月的狂蟒行动。我们的编剧也对这段真实发生的残酷战斗进行了艺术性的加工，使其更像是一部"历史幻想"电影，而不是枯草无味的纪录片。促成这些改变的除了EA的市场调研人员以外，更重要的是参加过狂蟒行动，尤其是最为激烈的塔克·加尔山战斗的特种部队士兵们，他们是目击者、参与者与转述者，他们有权利决定游戏剧情的走向和关卡设计的基本思路——相信我，这群狠角色绝对比我们中间任何一个人都有发言权。

狂蟒行动并没有取得一个完美无瑕的胜利，事实上其中暴露出了相当多的问题，其实身为军事顾问的特种部队老兵们也借这款游戏表达了心中的一些想法，如情报部门的失误，高层在指挥上犯下的一个个致命错误，以及一些作战单位之间在配合上的混乱……这些负面因素在游戏中都有一定程度的表现。他们还要求我们通过MoH去弥补在整个"持久自由"行动中的缺憾，如救援队找到了"野兔"，也就是在塔克·加尔山上失踪"海豹"罗伯特斯的化身，以及四名"海豹"合力制服阿富汗牧羊人的片段——任何了解"红翼行动"的人，都知道如果这一幕发生在现实中，就不会发生随后的那场悲剧。

总之，MoH是一款定位于真实，但又不局限于真实的游戏。系列的主题是讴歌士兵在生死战场上的超人勇气和牺牲精神，该特色作为一种基调依然在本作中得到了保留，我们实在无法理解为什么一款拥有如此基调的游戏会被军方禁售（译者注：实际是不允许在军营附近的超市和软件店出售）。

问题：是什么原因促使你们想到去聘请货真价实的特种部队"恶汉"们来担任军事顾问？你们又是如何联系上这些狠角色的？

古德瑞奇：FPS游戏和动作电影的观众们都自认为对特种部队很了解，而实际上我们对他们一无所知，这也是此类顶尖高手们在娱乐产品中的出场无非是一身黑色紧身衣打扮，拿着一支消音武器凑数，而且很快会沦为被主角轰杀的人靶的原因，因此我们决定请一些"真货"来帮助自己弄清特种部队究竟特殊在什么地方。应该说，从这个想法出现在我们脑海中，一直到将他们请进大门接受提问，这个过程要比找一名股票经纪人要困难许多，实际上让我们等了整整六个月的时间。美国特种作战司令部第一作战群（Tier 1）现役士兵们的身份都处于严格保密状态，在服役期内不能接受任何的采访，就连新闻摄影照片也要用马赛克将他们的面部消去，因此将他们请来协助开发游戏，并不是一件轻松的过程。在与国防部公共事务处签订了一系列的保密条款之后，军方终于确定了一名来自Tier 1的神秘人与我们见面的时间。

为了营造一个良好的谈话氛围，我们将会见地点定在了一家豪华酒店的海景套房之中，还准备了上好的香槟和水果沙拉，等待着神秘硬汉的到来。然而当这位一身休闲打扮的壮汉走进房门的时候，他立刻转过头来询问负责带他来参加这次会面的军方代表是否走错了房间，这时除他以外的每个人都开始大笑起来，小小的误会，也让我们之间的气氛眨眼间就变得轻松无比。

问题：这些如假包换的特种部队士兵，是否给开发组带来了某种“文化震荡”？

古德瑞奇：在这种零距离的接触中，我们真切的感受到 Tier 1 士兵们从遗传基因开始就与常人完全不一样，他们好像是被上帝选中降临到这个世界上的，专门完成“不可能完成的任务”的超人。给我们印象深刻的，恰恰是被军事小说、电子游戏和动作电影中所忽视的东西——他们在执行最危险任务时的心态、他们潜意识中所隐藏的巨大能量、他们之间犹如长在同一个身体上的协作能力，以及血脉相融的兄弟情。所有的这些东西，才构成了一个真正的特种士兵。

问题：Tier 1们是如何参与游戏开发的？

古德瑞奇：就像上面我说的那样，第一位 Tier 1与我们见面，游戏已经开发了6个月了（译者注：单人战役，多人由DICE工作室开发），当时游戏的军事细节远远没有成品那样丰富。原先我们打算让顾问们亲自体验 Pre-Alpha 版，然后与制作人员一起讨论修改。但考虑到这样会让 Tier 1与开发组之间对话，变成“这样设计太脑残了”、“我觉得你们应该这样做！”句式的沟通，这会打乱游戏的开发进度。而且这些现役精英们随时都有可能被调往前线执行任务，他们不可能伴随我们开发完这款游戏。因此我们想到的解决方案，就是脱离游戏，专注于记录真实战场的细节。每当有 Tier 1顾问到访，就安排他给关卡设计师和编剧谈谈自己在阿富汗的感受，然后由我们的人就其中的细节提出问题。对我们帮助最大的，就是让数名分属不同军种和单位的 Tier 1士兵从各自的角度，将沙哈伊特之战的过程立体化。这样的对话有时很有趣，可以看到各支特种部队之间的个性差异，比如说陆军的精英在确认命令的时候会说“Wilco”（Will Comply），而海军的人则不会这样说。同样，“海豹”们会称呼“二楼”为“上层甲板”（Upper deck），而“旱鸭子”们只会老老实实地说“Second floor”。

与EA签约的 Tier 1队员总共有14人，由于他们均为现役士兵，大部分时间都在伊拉克、阿富汗等热点地区执行任务，他们自己也无法决定何时来到洛杉矶，去履行自己的顾问职责，我们更无法主动联系到这些行动处于严格保密状态下的家伙，因此合同上承诺的向 Danger Close 面授机宜的时间很短，且不固定。令我们感动的是，即便在已经履行职责之后，Tier 1顾问们依然很关心游戏的开发，他们后来还多次到开发组做客。此外每当他们回国休整的时候，我们都会派人带着烧录有关卡片段的光碟和游戏机飞往西海岸，让他们在试玩之后当面提出自己的意见。还有一名顾问从来不玩游戏，但因为与我们的合作而对这个行业充满了兴趣，他要求我们将游戏流程的视频做成 DVD 给他看，以“嗅觉测试”的方式来发现其中需要修改的地方。在游戏发售前的10个月，恰逢奥巴马总统提出伊拉克撤军计划，阿富汗方面的局势也日益稳定，十几名顾问们呆在国内基地的日子更多了一点，为此我们特意给他们寄发了EA的安全认证卡，使得他们无需预约，在任何时间都可以到我们的工作室造访，游戏最后阶段的打磨也因此而收益颇丰。尽管顾问们与我们面对面的时间很短，而且在绝大多数时候都与我们相隔万里，但他们确实是 MoH 开发团队一个不可或缺的组成部分。



问题：我们知道 MoH 在公布多人模式特性之后引起的轩然大波——可以扮演塔利班武装分子射杀美军士兵，尽管 EA 拒绝做出修改，但在媒体、阵亡军人家属和军方的三重压力下，被迫进行了一些自我修整手段，比如将多人模式中的“塔利班”势力改成了“反叛武装”。身为游戏的导演，你是如何看待 MoH 在多人模式中将塔利班设置为可扮演势力后所引发的巨大争议？

古德瑞奇：起初外界对这一设置的激烈反应大大出乎了我们的预料，接下来 Danger Close 的每一个成员都在思考反对的意见究竟来自何处，以及为何出现。批评者完全是以断章取义的方式进行煽动，他们对 MoH 以及线上多人对抗的实质没有任何的了解。直到主流媒体以及国防部长也参与进“扮演塔利班击杀美军”的误读中去，特别是那些阵亡士兵家属发出了激烈的声音，才让我们意识到不应该继续坚持下去，因为这一设置间接伤害到了一些人的感情。但我必须说明，MoH 和制作组并没有在这次的舆论冲突中犯下任何的错误，因为 MoH 的主题并不是操作美军或者是敌军的任何一方，去享受杀戮的快感。

描述战友之间的兄弟情，这一主题在军事题材游戏和电影中其实并没有太大的新意可言，我们的目标就是脱离一些俗不可耐的桥段和刻意的煽情手法，通过让玩家体验一场真实的军事行动的方法，来感受，而不是由制作组去灌输战友之间在生死战场上所表现出的责任、信任与信念。就像游戏中所表现的那样，当身旁的队友陷入危难，他的同伴们会毫不犹豫的伸出援手，赴汤蹈火而在所不惜，更像是一种本能反应，而不是深思熟虑后做出的决定，这就是士兵价值的最佳体现。

最让制作组自豪的地方，在于最终幕结束后的字幕。我们将其作为一个抒发感想的平台提供给参与游戏制作的军事顾问们，让他们说出自己想说的一切。透过这些简短而质朴的话语，每一个观众都可以与这些隐秘战线上的影子战士们形成情感上的共鸣。十几名军事顾问所代表的特种部队，他们的自我牺牲在悄悄改变着世界局势，拯救着其他人的生命，捍卫着我们的自由，而长期以来他们的付出并不为我们所知，就连自己的姓名也不能在游戏的片尾 Staff 字幕中呈现。我们正是希望通过 MoH，来表达每个美国人对他们所做一切的感激之情。





结语：真实的谎言 没有荣誉的勋章



▲在黑白分明的二战背景下，《拯救大兵瑞恩》所探讨的“一个和八个”的意义，其实并没有为观众预设标准答案。

与充斥伪高潮的MW相比，重生后的MoH无疑就是一杯上等苏格兰威士忌，入口醇烈无比，让不少人不敢轻易尝试，喝它的人要的就是丰富的口腔触感和悠长的回味。它所带给我们的感动不是凭空捏造出来的——真实的场景，真实的事件改编，完整的过程……在稍显平淡的开场之后，游戏的节奏随着两名SEALs的失踪迅速加快，从此以后这两位兄弟的命运就与玩家的情感紧密联系在一起。为了从陷阱中将他们救回，即便在知道此去凶多吉少的情况下，两名成功撤离的“海神”依然毫不犹豫地放弃了生的希望，只为了找到困境中的战友，并且和他们在一起。二人没有任何的惧怯和犹豫，心中只有决不抛弃同胞的信念，坦然履行着军人崇高的职责，在寡不敌众的情况下双双跳下悬崖。为了救出落单的AFO小组，“游骑兵”再度踏入虎穴，这个决定导致了另一架直升机被击伤坠落，更多的兄弟丧生。突击队员们为了营救自己被困的战友，一次次不畏疲劳，不畏艰险地返回战区，在丛山峻岭之中与数十倍于己的塔利班武装厮杀。坚持“不让任何一个人落在后面”的信念至人生最后一刻，“野兔”用自己逝去的生命，向所有肯为同胞弟兄牺牲的勇士们表达了自己的敬意。救援也许失败，也许救人者最后也会全军覆没，但一切的一切只是为了那可能生者心中的信念——援救一定会到，他们不会抛弃我，leave no man behind，我一定要活到他们来……而这句话包涵了同胞之情，战友之情和兄弟之情。对于不在军中的我们这些普通人，这句话又何尝没有意义呢？那就是对你所追求的理想，对你所爱的人，永不抛弃，永不放弃！

然而将MoH的剧情与2002年发生在沙哈伊特山谷的那场残酷战争的真实情况进行对比之后，我们还能继续感动下去吗？当然，制作组可以说“别那么认真，这只是一个游戏。”用“避免真实事件和人名刺激到受害家庭的情绪”这样牢牢占据着道德制高点的理由，甚至是可以像《星际争霸2》那些丝毫不考虑前作设定就胡编乱造的编剧那样，在面对来自玩家的质疑时来上句：“不好意思，我忘了”，“你不觉得我这样瞎编很酷吗？”是的，跟娱乐产品较真是一件无聊的事情，而这恰恰掩盖了产品本身所表达出的美式主旋律本质。

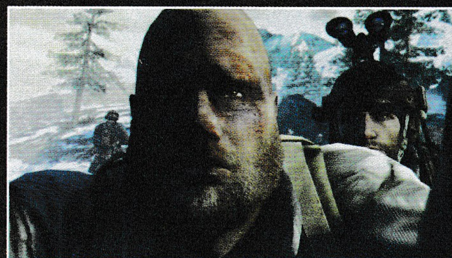
与所有由美国国防部参与的好莱坞战争电影一样的是，你看不到整个沙哈伊特之战的背景，看不到任何从对手角度所反应的战场态势。沉沉的黑夜、呼啸的山风和极端恶劣的地理条件，让美军士兵仿佛是狂风暴雨中的孤舟。你要面对的敌人，只是头巾和大胡子组合起来的符号，这些凶神恶煞般的脸庞让你感到恐惧，你看到的只是一群野蛮、愤怒、嗜血和不可理喻的疯子，一群外表凶悍的乌合之众，“它们”丝毫不在乎生命的意义。这与贯穿整部游戏的“拯救”主题形成了鲜明的对比，仿佛玩家的敌人不是人类，而是一群黑压压的变异苍蝇。美军所拥有那条高科技组合起来的屠宰流水线，在如此险恶的环境中看上去不像是杀人武器，倒像是救人工具。于是乎本应是荒唐疯狂、残酷压抑的“战争片”，就这样呈现出一部“灾难求生片”的模样儿——在一场巨大而持续的灾难中不断抢救生命，到处都是险象环生。一个“拯救”主题，使得战争的实质被选择性无视，使得杀人与救人等同起来，从而完成了美式主旋律用于偷梁换柱的关键一步。如果说战争本身还有什么“积极”意义，那么我们可以这样说，在人命如同草芥的血腥环境中，我们更能体验到生命的意义。而拯救和保护生命（仅限自己人）的方式，就是干掉周围任何威胁到自己的人类。于是尊重生命的方式一定要用杀戮生命的方式，“拯救”自己和他人的方式，就这样与战争的方式——高效率的夺取敌方的生命联系在了一起。

将“拯救”设置为战争电影的固定套路，始于斯大爷的《拯救大兵瑞恩》。抛开价值观的讨论，单看电影所表现的这个故事——用7个人的死去换回1个人生。其实，从来都没有无缘无故的拯救。在成千上万阵亡在欧洲战场的美国军人之中，一下失去两个兄弟的瑞恩突然能吉星高照，获得高层颁发的免死金牌，就在于军队的大人物想自编自导一出样板戏——两张瑞恩家的阵亡通知书恰恰给了他们以灵感：让士兵们知道这件事，这样他们会认为上面有人性的，是关心他们死活的，至少不会让他们白白送死；那些在前线奋战、生死未卜的战士们亲属知道这件事，是关心他们家庭幸福的，是对每一个孩子们的生命负责，这使得后方更加支持战争，使得更多像瑞恩太太那样的母亲把孩子送上前线。 而且我们可以保证，这个事件如果是真实发生过的，文宣部门必然要将它休整得耳目一新，脑补许多动人情节，8人小分队成员们对这次“拯救”的质疑、行动中遭遇的血腥场面，还有那个胆小如鼠的厄本，都会在这个被修葺一新的故事中被和谐掉。为了将瑞恩送回家而丢了老命的那些同样是妈生的兄弟们，很有可能在这出样板戏中被忽略掉，因为他们的存在，会让这个“七个换一个”的行动会面临巨大的争议。总之，如果这个任务在历史上真实存在，那这件事在当时一定会被广泛宣传，决不会成为瑞恩老大爷在白发苍苍的时候才对子女们说出的秘密。

自海湾战争开始，物资层面上的巨大优越性，以及所选择的对手的孱弱，使得“不放弃任何一个人”对于美军而言具备了可操作性。另一方面，美国的对外战争越来越缺乏道义性作为支持，除了社会上的反战思潮以外，就连士兵们自己也开始怀疑自己参军的目的何在，战争的意义何在。只要一枚准确命中的子弹的意义，就可以撕碎所有的梦想和希望，在它面前，所谓的“获取荣誉”、“捍卫自由”、“推动普世价值”等等鬼话全都是狗屁，大兵和家属们惟一关心的是能否活着回到家中。美式主



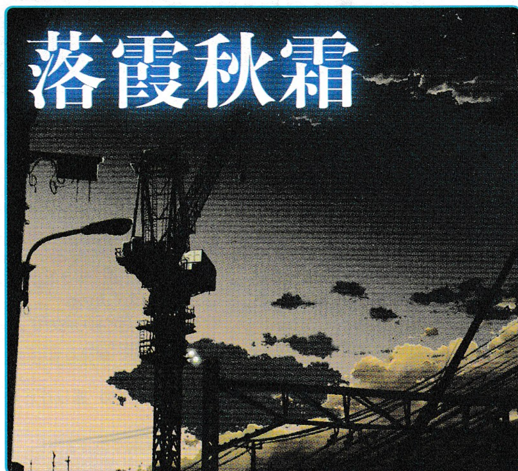
▲“拯救”的主题，日益成为战争题材影视产品的万金油。



▲《荣誉勋章》游戏的大结局。

旋律杀伤力最强的地方就在于它所选择的切入点：你不是要质疑战争的动机吗？我就刻意淡化政治因素，将视角无限放大到一个人和他周围的一群人的身上。你不是要“活命”吗？那我就把战争的主题定位于如何“拯救”。 就像MoH的剧情所表现的那样，美军各个部队主体都有至少一位主要角色，如“海神”的“老妈”、“狼群”的大胡子Dusty，“游骑兵”的领队帕特森（他还是MoH与PS上发售的初代主角詹姆斯·帕特森的孙子），但这些角色的性格、背景并未被着墨，观众看到的是以这些“主角”为代表的美军群像——不计生死地奔向同胞被困的位置，勇气和道义是这些人仅有的色彩。在一次次“拯救”行动中，无论情况多么的复杂，没有人陷入恐慌，也没有人杀红眼，所有人都是那样冷静和沉稳。等待救援的人不恐惧，请缨救援的人不激动，没有人质疑行动的正确性，也没有人质疑命令的合理性，使得玩家无法对事件本事产生观点和情绪。在叙事顺序和节奏上同样是冷静和沉稳的，从一开头“海神”小组进入小镇的抓捕行动，到一架架参与救援的直升机被RPG击落，更多的士兵陷入困境，我们却看不到士兵们的情绪有任何明显的起伏，没有轻松到恐惧、恐惧到绝望、绝望到希望、希望到激动的变化，每个人都在恪尽职守，每个人都在为自救和救人而拼尽全力。此时战争似乎已经没有了政治含义（为阿富汗人带去“民主”和“自由”），没有了军事意义（抓捕恐怖大亨本·拉登），而彰显出了虚假的人性光芒。至于将士兵丢入一场场灾难中的原因：情报部门的失职、混乱的指挥……这些因素由于视角的关系而被选择性无视了。我们看到的景象就是，无论是高端的Tier 1，还是一名指挥部中管理通讯的一瓶酱油，每个人都知道为了什么而战斗，没有人在身后逼迫，他们为了自己理想而战斗，知道自己所作出的奋斗、牺牲是有价值的，他们不是国家机器的炮灰，不是战争工具，他们是一个个有尊严的人，所有的行为是他们自己的决定——游戏中甚至安排了一出“抗命”戏来强化这一概念。就是这样，通过细节和情感上的真实，为玩家构建了完整的心理现实，并最终让受众为之诉诸感情，产生认同感和崇高感。你可能斥责它的虚伪，却又不能无视一个国家、一支军队至少对自己国民生命的尊重，无意中，美国的价值观输出也这样自然地完成了。

在林肯公园名曲《The Catalyst》充满力量感的旋律和节奏的双重冲击下，屏幕上呈现出MoH的真正主题——“为了国家，为了荣誉，为了兄弟”，让人在回味之前5小时游戏流程的同时，由心底里升起对美国大兵们油然的敬意，夹杂着沉重、庄严和惋惜……在真实的谎言与没有荣誉的勋章所编制出的迷梦之中，我们究竟是要当一个审判官，还是一个美式价值观的转述者？我们究竟是应该去思考，还是去不假思索地接受呢？



序号	曲名	演唱者	出自
1	Everlasting	Kylee	OVA 动画《机动战士高达独角兽》第二卷片尾曲
2	シンジテミル	May'n	电影《算计：七天的死亡游戏》主题曲
3	fortissimo	fripSide	OVA 动画《科学的超电磁炮》片头曲
4	Fate	KOKIA	OVA 动画《破刃之剑》主题曲
5	GRAVIT θ	Aqua Timez	TV 动画《Star Driver 闪亮的塔科特》片头曲
6	绊 –kizunairo– 色	Lia	TV 动画《FORTUNE ARTERIAL 赤い约束》片头曲
7	SETSUNA	初音未来	专辑《EXIT TUNES PRESENTS Vocaloanthems》收录曲
8	绘本《人柱アリス》	MEIKO／KAITO／初音未来／镜音铃／镜音连	
9	Voice ～ りつく场所～	田井中彩智	剧场版动画《Fate／stay night UNLIMITED BLADE WORKS》主题曲
10	Last vision for last	飞兰	TV 动画《百花缭乱》片头曲
11	The Catalyst	Linkin Park	PS3／X360 游戏《荣誉勋章》广告曲
12	开场／《轻音》精选曲连奏	放学后的 Tea Time	TV 动画《轻音》
13	ふわふわ时间		
14	カレーのちライス		
15	ごはんはおかず		
16	放课后ティータイム		
17～22	《DJMAX 携带版 3》歌曲串烧	–	PSP 游戏《DJMAX 携带版 3》

闷湿的夏季令人浮躁，太过喧嚣的音乐让我们的大脑快要缺氧；而当凉爽的秋风徐徐吹过脸颊，来一曲刺激神经的快歌或许更能释放压抑的灵魂。季节的旋律承载着生活中形形色色的音乐，即便不同时期去聆听同样的音符，时光的沉淀也会令其别有一番感动，这就是"回味"的乐趣。忙碌的每一天，走累了歇歇脚，想起曾经的那首歌，崭新的色彩便会在我们内心深处的那块画布慢慢铺开……

《游戏·人》第三十九辑音乐 CD 介绍

1 Everlasting

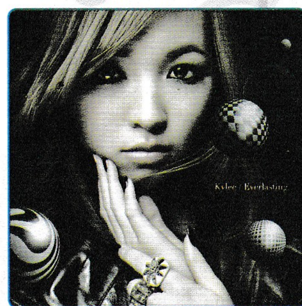
作词：akiko watanabeKylee **作曲**：Carlos K. 龙 **演唱**：Kylee

I feel you by my side
I know I'm not alone

I feel you by my side
运命抱きしめた
会えなくても感じている
响き合う ever last

广い 暗暗にばら撒いた想い
远く 离れたら探してよ
简单に永久さえも 信じられた顷の风が
今もまだ この心には 吹いてくれている
I feel you by my side
运命抱きしめた
会えなくても感じている
响き合う ever last
I know I'm not alone
宙が歪んだのは
君が泣いている気がして
苦しかっただけ
一度 寂しいと言叶にしたらね
二度と 强いフリ 出来ないよ

I see a million stars
君が愿うのなら
未来なんか投げ出しても
驱けつける just for you
Won't ever say good bye
变わらないよずっと
この夜から星がすべて
落ちて消えるまで
本当に大切なコトだけが欲しいのに
君がいて 私もいるよ
isn't it everything (Believe me)
I feel you by my side
运命抱きしめた
会えなくても感じてる
响き合う ever last
I know I'm not alone
宙（そら）が歪んだのは
君が泣いている気がして
苦しかっただけ
I feel you by my side
I know I'm not alone
I see a million stars
Won't ever say good bye



I feel you by my side
I know I'm not alone

I feel you by my side
拥抱命运
即使不能相见也心有灵犀
合奏吧 ever last

散落在黑暗中的思念
远远离开后请继续寻找
相信简单的永远的一刻吹来的风
至今依然能吹进我心
I feel you by my side
拥抱命运
即使不能相见也心有灵犀
合奏吧 ever last
I know I'm not alone
飘荡在空气中
我感觉到你的泪
虽然痛苦
一旦把寂寞二字说出口
就再也不能假装坚强

I see a million stars
你若能许下心愿
即是放弃未来
我也愿奔向你 just for you
Won't ever say good bye
永远不会改变
知道今夜的星尘全部陨落
我真是只是想要那最重要的东西
只要你在 我也在
isn't it everything
(Believe me)
I feel you by my side
拥抱命运
即使不能相见也心有灵犀
合奏吧 ever last
I know I'm not alone
飘荡在空气中
我感觉到你的泪
虽然痛苦
I feel you by my side
I know I'm not alone
I see a million stars
Won't ever say good bye

2010 年 11 月 12 日，备受瞩目的《机动战士高达独角兽》OVA 第二卷即将发售，担任本次片尾曲演唱的，竟然是年仅 16 岁的少女歌手 Kylee。这位出生于美国亚利桑那州的日美混血儿，虽然年纪轻轻，但嗓音却非常稳重而有力，娴熟的唱功更是让人很难相信 Kylee 只是一个出道两年的新人。在本次为《高达 UC》演唱片尾曲之前，Kylee 也曾经为另一部机器人动画《亡念的扎姆德》带来过同样出彩的主题曲，给观众留下了极为深刻的印象。

2 シンジテミル

作词：岩里佑穗 **作曲**：鹭巢诗郎 **演唱**：May'n

刚刚发售不久的剧场版《超时空要塞 边境 虚空的歌姬》大家应该都看了，May'n 所演唱的插入曲再次给我们带来了跨越银河的感动。不过这里向大家推荐的她最新单曲 CD 中收录的这首《シンジテミル》（试着去相信）则是电影《算计：七天的死亡游戏》的主题曲。即便不依托《超时空要塞》的光环，May'n 同样可以演绎多变的自我，将充满磁性与魅惑的天籁传达至每个人的内心，相信她在未来也会有更多的尝试与挑战。



もし 胸の苦しみを 手にとれるなら
残さずに とりのぞいてしまいたい
もし 间违いを それでも 许し合えたら
憎しみさえ 舍てられるはずなのに
そばにいたい……
突き抜けるような空の色
目の前に立ちはだかるル-プ
ネガティブを拂いのけたいよ
なぜ未来を失うかより
共にいた时间をどう生きたかが知りたい
ねえ 君のこと 信じていいかな
ずっと 变わらないで ここにいるから
ねえ 君のこと 信じていいかな
ただ この场所で 见つめてるから
どこまでも 信じていいよね
だとしたら 手をのばし 求めることで
この夜を 拔け出せるのかもしれない
人はみな 谁かをね 信じることで
もう一度 やり直せるはずだから
ありがとう……
降り出してきそうな雨の気配
探していた心の栖み家
フラッシュバックする泣いた笑颜
谁かのためになれた时に
はじめて自分自身を生き拔けるのでしょう
ねえ 君のこと 信じていいかな
ずっと 变わらないで ここにいるから
ねえ 君のこと 信じていいかな
ただ この场所で 见つめてるから
どこまでも 信じていいよね

右腕と左腕で轮を作って 抱きしめる
そして 心と心は通じ合うよ 何度でも
ねえ 君のこと 信じていいかな

ずっと 変わらないで ここにいるから
ねえ 君のこと 信じていいかな
ただ この场所で 见つめてるから

ねえ 君のこと 信じていいかな
ずっと 変わらないで ここにいるから
ねえ 君のこと 信じていいかな
ただ この场所で 见つめてるから
どこまでも 信じていいよね

君のこと 信じていいよね

如果能亲手除去胸中的苦闷
我想一点不剩全部取走
如果错误能过如此轻易被原谅
憎恨也应该能就此舍弃
想在你身边
贯通一般的空之颜色
张开双臂站在眼前的
想把消极通通赶走
想知道为何与其考虑未来失去什么
不如珍惜在一起的时间
喂 相信你没问题吧
我不会变 永远在这里
喂 相信你没问题吧
仅仅是在这里凝望着
无论到哪里相信你没问题吧

倘若如此 张开双手
因为寻求
也许就可以从这黑夜中挣脱
这世上的人都曾因为相信别人
再一次从新开始
谢谢
雨仿佛马上就要来了
追寻过的心的归宿
闪回镜头中哭泣的笑脸
为谁习惯的时候才是刚刚开始超越自己
喂 相信你没问题吧
我不会变 永远在这里
喂 相信你没问题吧
仅仅是在这里凝望着
无论到哪里相信你没问题吧

左臂和右臂做成环抱在一起
于是一次次心灵相通
喂 相信你没问题吧
我不会变 永远在这里
喂 相信你没问题吧
仅仅是在这里凝望着

喂 相信你没问题吧
我不会变 永远在这里
喂 相信你没问题吧
仅仅是在这里凝望着
无论到哪里相信你没问题吧
相信你 没问题吧

3 fortissimo

作词：yuki–ka 作曲：八木沼悟志 演唱：fripSide

守りたいよ この胸を焦がす
何より大切なもの
导かれた 世界を照らせる
想いがこの手にあるから

何気ない日々 交わした言叶
その里側など探ることも无く
心の奥の绊を信じて
谁もが幸せを愿い续けた

突然の真实 それは悲哀しくも
逃れられない
运命に覚醒める静かな幕开け

生き抜くため 振りかざす勇气
记忆が邪魔するのなら
自分だけの 正义を揭げて
痛みも翼に变える

止まることは もう出来ないから
瞳に焰を灯し
行く手阻む 存在全てを
残さず燃やし尽くすまで……

邻同士の 关系だった
二人も気付けば 背中合わせで
あの日の梦を思い出す度に
誓いは摇ぎない辉き增した

坏れ行く常识 それは现实を
歪めてでも
切ない结末へと仆らを诱う

生き残った 最后の一人に
光が降り注ぐなら
孤独の暗 この手で切り裂き
明日へと辿り着くだけ

泣き叫んで 见上げた空には
爱しい笑颜が浮かぶ
何を忘れ 何を刻むのか
答えはすでに知っていた……

彷徨い出す 微かな希望を
必死に抱き缔めるのは
失えない 理由があるから
仆を支える温もり……

与えられた 能力解き放ち
今こそ叶えてみせる
泪しても 后ろ振り向かず
进むよ约束だから

生き抜くため 振りかざす勇气
记忆が邪魔するのなら
自分だけの 正义を揭げて
痛みも翼に变える

伤つくたび 确信してゆく
“谁より强くなりたい……”
移れの无い 想い重ねよう
まだ见ぬ未来 创るため

想要保护 让胸口苦闷焦虑
那无比重要的事物
照亮引导而来的世界
思念尽在手心中

日常时光 两人的对话
毫无深沉去摸索其意义
深信心里头的羁绊
无人不继续祈求幸福

突如其来的真实 即便无比悲哀
也必须拉开
被不可逃避的命运唤醒的寂寥帷幕

为了生存而挥起的勇气
若记忆前来阻扰的话
就扬起属于自己的正义
让痛楚幻化成羽翼

从此再也无法停止下来
点燃眸中之焰
将一切阻塞去路的存在
毫不残留燃烧殆尽……

我们曾经是彼此的邻人
两人一旦察觉 已一起并肩作战
每当回想起那天的梦
誓言毫不动摇地愈加闪耀

崩溃的常识 哪怕这让现实扭曲颠倒
亦难免诱惑我们迈向惨痛末路

若残存的最后一人
迎来无数光芒
就用这双手撕开孤独的黑暗
最后只剩抵达明天

伴着哭声抬头仰望
天上浮出你可爱的笑脸
究竟忘了什么 又要铭刻什么
其实答案一直
都在心中……

彷徨迷惑 亦必死地抱紧
那点滴的希望
只因有着不愿失去的理由
你的温暖支撑着我……

释放所有被赐予的能力
现在就实现给你看
哪怕泪水盈眶 也绝不回望
我会前进因为与你约定过

为了生存而挥起的勇气
若记忆前来阻扰的话
就扬起属于自己的正义
让痛楚幻化成羽翼

随着伤痛的增多我亦逐渐确信
“想变得比谁都要坚强……”
让我们重叠起纯洁的思念吧
为了创造出未知的未来

《科学的超电磁炮》堪称今年人气最高的TV动画之一，不仅电磁少女御坂美琴一“炮”走红，由声优南条爱乃与音乐人八木沼悟志组成的“fripSide”也成了本年度人气晋升最快的动画歌曲演唱组合。长达半年的播映期间内，fripSide先后为这部动画带来《only my railgun》、《LEVEL5–judgelight》两首脍炙人口的歌曲。随着OVA的发售，fripSide再度带来了这首全新原创的《fortissimo》，依然电力十足的配乐、同样高低分明的唱风，令人赞不绝口。



4 Fate

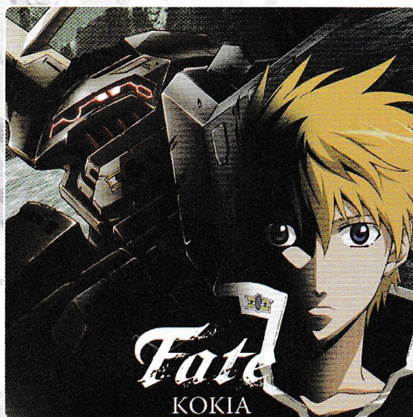
作词：KOKIA 作曲：KOKIA 演唱：KOKIA

特别なものは 何もないけど
その手に掴むには 充分すぎる爱を
信じるものを持っている者は
摇るぎない爱の为に贯く想いを
运命に立ち向かえるなら
この全て悬ける想いでゆく

爱し续けて疑わぬものへ
开かれてゆくだろう 未来への光
信じるものを持っている者は
摇るぎない爱の为に贯く想いを
人らしくあり续けるため
この胸に揭げ续ける希望の光を

虽然没有什么特别的东西
握在这双手里 这份爱就已足够了
拥有信任之心的人
为了爱会毫不动摇地贯切思念
要与命运作对的话
就用这赌上一切的思念吧

毫不怀疑延续爱的事物
会被发现的吧 迈向未来的光芒
拥有信任之心的人
为了爱会毫不动摇地贯切思念
为了能维持人性本样
继续让希望之光飘扬在内心里



这首歌是剧场版动画《破刃之剑》的主题曲，歌词以“爱”与“信念”为主题，完美地表露了动画的深层内涵。一同成长的少年少女们，当他们必须为自己的国家而走向对立面的时候，“爱”与“信念”将是他们对抗命运的惟一武器。东瀛“SongBird”的歌声一如既往的空灵与深邃，大气的开场仿佛蕴含着一种魔力，让人一听便情不自禁地融入歌声所表达的意境之中，让人久久无法忘怀。歌曲的主旋律让人感觉有一股力量油然而生，当情绪低落的时候听听这首歌一定会感觉到一丝希望之光从心中而生，正如歌名的寓意那样，命运是可以改变的。

5 GRAVIT θ

作词：太志 作曲：Aqua Timez 演唱：Aqua Timez

イカロスのような 无垢な勇气を失くして
今 生きてる仆ら
それなりの日々を それなりに ただ过ごして
はてなを握りしめてる
答えを探すと 迷路になる
答えが此处にあると知れば
全てが新しい音色になる
この风の向こうに
确かな辉きがあるはずさ そう信じて
その泪はきっと いつか乾くはずさ
今はまだ难しくても 今は远く见えても
わずかな微笑みだけでいい
风を切って
息を切らして 走ってくんだよ

恐れることはない 君のその眼は
暗暗に段々 慣れてゆくよ
气をつけるべきは 君のその眼が
眩しさにすら 惯れてしまうこと
写真に映った林檎ならば
呼吸をすることなく
赤く 永远に若く 燃え续ける
谁も爱さない そう决めていたのに
不意に胸が ときめいたり
大丈夫と言って だいじょばないことを
抱えきれず 泪に变えてきた

覚めない 梦の中で 过去さえも 未来さえも
涂り替えようとした 受け止めることが
怖くて 目を闭じた
仆の两腕で昨日のあなたを
抱きしめることはできず
仆の唇で明日のあなたにキスを
することもできないけど
追い风に乗って あなたの手をとって
今をただ驱け拔けて
夕暮れの向こうで 星が泣きだしたら
优しい歌 二人で歌おう
今はまだ 小さな声でいい
声にならなくてもいいよ
君と仆の唇を 歌で系ごう

如飞蛾扑火一般 无暇的勇气渐渐消失
此刻 活着的我们
平凡无奇的每一天 平凡无奇地度过
每日沉迷社交网站
寻找答案时 已经迷路
如果知道此处有答案
全部都会变成新的音色吧
这阵风的彼岸
应该会有闪闪发亮的东西
坚信着
眼泪也一定会不知不觉中风干
纵使现在还很难 纵使现在还很远

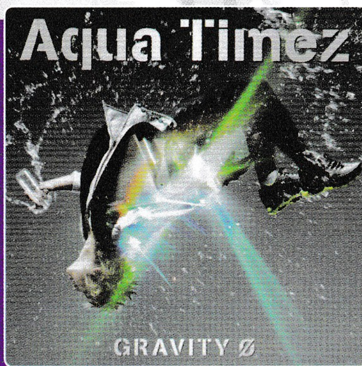
那一点点微笑就能让人满足 逆风前进
拼了小命 不停奔跑

你的眼神中 丝毫没有恐惧
黑暗也已经渐渐适应
你的那双眼应该多加注意
渐渐习惯炫目
如果是照片中的苹果
就不用呼吸
永远红彤彤 永远年轻 永远在燃烧
明明决定了 谁也不爱
可是无意间心还是会怦怦跳
嘴上说没关系 其实有关系

没有拥抱 却泪如雨下

没有苏醒的梦中 无论过去还是未来
想要重新来过 却只能全盘接受
害怕得闭上双眼
我的双臂昨天应该拥抱过你啊
我的唇明天却无法亲吻你
乘着风 牵着你的手
只是逃离今天
夕阳的对面 如果有星星在哭泣
那忧伤的歌啊 两个人一起唱吧

"Aqua Timez"是一只组建于2003年的创作型乐队。清爽的曲风、充满张力的旋律以及励志的歌词，Aqua Timez的作品总是想要传达来自年轻人内心的呼声，因此尤为受到学生的推崇。Aqua Timez在2006、2008年两度首次登上红白歌合战的舞台，他们走遍全日本的高中以及大学校园，选择以最直接的方式将自己的音乐及理想传达给年轻人。Aqua Timez的最新《GRAVIT θ》为10月新番《Star Driver 闪亮的塔科特》片头曲，MV中夕阳下沿着海滩奔跑的少年不畏任何阻碍，只是一往无前，这也是他们一直以来想要表达的精神。



6 绊 -kizunairo- 色

作词：RUCCA 作曲：流歌 演唱：Lia

绊色 こころとこころ 约束の场所 きっと导くわ
传えたい 传えきれない
果てない想いはあなた……
呜呼
傍观者の日々に 勇气を出したら さようなら
でも"自由"の定义に
ブランコのように 摇れてるのね？
五线谱に书いた阶段
一步进んで二步 下がっても
ほんのちょっと セツナサ歌う
私のリアル 感じてね
绊色 こころとこころ 约束の场所 きっと导くわ
传えたい 传えきれない
ずっとあなたをさがしてた
タトエバそう あなたが光
私が影で 见つめあえたなら
泪色の ダイアモンド
ねえ 0から辉かせたい

冒险者の地图に 名もない希望を描けば
ほら 神様が决めた
シナリオは白纸とわかるでしょ？
愿い事 もしも1つ 叶うとしたなら もう迷わない
アンバランスでも 不器用だって
翼を扩げ 风になる
いとしくて いとおしすぎて
恋一滴 想い纺いでく
记忆の灯（ひ）を 绝やさないで
过去も未来も现在も
もう1度 あともう1度 あの日
あの瞬间 永远のリプレイ
奇迹がもしなくたって 羽ばたくよ
梦へ续く空 Fly……
神话になんか なれなくても
いい そのままでいい
怖がらないで 结んでね 爱を
出逢いを

绊色 こころとこころ 约束の场所 きっと导くわ
传えたい 传えきれない
ずっとあなたをさがしてた
いとしくて いとおしすぎて
恋一滴 染める绊色
记忆の灯（ひ）を 绝やさないで
两の手で系ぎ止めるから……
呜呼
神话になんか なれなくても
いい そのままでいい
怖がらないで 结んでね 爱を
出逢いを
天使になんか なれなくても
いい そのままがいい
ヒトリじゃないよ
瞳を闭じればほら あたたかい



羁绊的颜色永远指引着心与心约定的地方
想要倾诉 倾诉不尽
对你无尽的思念
旁观者的每一天
拿出勇气 永别了
但是"自由"的定义为何如同秋千一般
摇摆不定
五线谱上书写的阶梯
一步两步 不断下降
真的是游戏悲伤的歌呢
我感受到了那真实
羁绊的颜色永远指引着心与心约定的地方
想要倾诉 倾诉不尽
一直找寻着你
如果说你是光
我在阴影中的凝望
眼泪的颜色 如同钻石
让它从零开始闪耀
冒险者的地图
如若描绘无名的希望
看 神也决定了
你也明白吧
剧本还是一张白纸
许下的愿望
如果有一件能够实现
我也不会再迷惘
虽然不平衡 虽然没出息
张开双翼 幻化成风
既可爱 又太可怜
一滴爱恋 思念来编制
不要熄灭我记忆的火光
过去也好现在也好未来也好
再一次 就一次
那一天的瞬间 永远的重放
即便没有奇迹 也请震动双翼
通往梦的天空 Fly……
神话不能成真也罢
就这样就好
不要惊恐 双手合十
祈祷爱 祈祷相遇

羁绊的颜色永远指引着心与心约定的地方
想要倾诉 倾诉不尽
一直找寻着你
既可爱 又太可怜
一滴爱恋 染成羁绊的颜色
不要熄灭我记忆的火光
双手紧扣
神话不能成真也罢
就这样就好
不要惊恐 双手合十
祈祷爱 祈祷相遇
即便不能成为天使也罢
就这样就好
并不是一个人哦
闭上双眼 你就会在

某种意义上来说，Lia在众多ACG粉丝的心目中是近乎"女神"般存在的歌手。长期旅居美国的Lia在2001年以流行歌手的身分在日本出道，天籁般的嗓音令无数人折服，即便是早期推出的专辑也是发售后数日内告罄。而Lia进入动漫与游戏迷的视线缘于她与Key社的合作，《AIR》中的片头曲《鸟の诗》、《Clannad》中的片头《时を刻む呗》等等，每首都是足以打动FANS泪腺的名曲。2010年，产后复出的Lia为Key社作品改编动画《Angel Beats！》演唱《My Soul, Your Beats！》，而这首《绊 -kizunairo- 色》则是新番动画《FORTUNE ARTERIAL 赤い约束》的片头曲。

7 SETSUNA

作词：SHIKI 作曲：SHIKI 演唱：初音未来



要说葱娘初音在唱功方面的特别之处，叫人望尘莫及的语速以及各种不可思议的高低音调或许是最重要的两点，而这也正是电子歌姬魅力与优势所在。这首《SETSUNA》（刹那）收录自2010年9月15日发售的初音最新专辑《EXIT TUNES PRESENTS Vocaloanthems》内，是整张专辑内电子乐味道最浓的一首歌，特别是和声部分演绎，初音的歌声宛如来自未来，就像梦幻的音符伴随着不可思议的语言，对此无抵抗力的人一定会非常容易中毒。（笑）

巡り来る季节に君は少しだけ
うつむきがちな视线を空に向ける
重なった季节が时を告げて
まだ思い出せる君の记忆
旅立ちはいつだって窗の向こうから
真夜中の月明かり膝に落とす
擦れ违った言叶でキズつけても
忘れらない瞳はまだ……

隐していた心を
君のために确かめたい
夜明け前の光で
アナタだけをただ见つめる

Any time, stay beside me……
君に目を合わせられない
これ以上隐し切れない
Any time, heart beside me……
サヨナラさえも言えない
1人きりで声无くして
Any night, stay beside me……
君の心に届いた
信じていた梦抱えて
Any night, heart beside me……
サヨナラだけは言えない
"偶然" それだけで良かった
君に向けた视线は
届くこともないまま
想いを远く响かせて……

戻らない季节は赤く染められて
恶戏な足迹を君は辿る
失った季节は暗の中へ
夜に抱かれて消えてしまう
"孤独" "嘘" "悲壮感"
笼の鸟の样
时间冻らせたまま作る笑颜
君が描いた想い空に向けて
风に残された记忆さえも……

闭ざしていた瞳は
君の影を追い驱けてる
钝色に光る羽
君がくれた希望だから

Any time, stay beside me……
何时でも信じていたい
月の下独りきりでも
Any time, heart beside me……
君が立ち止まる瞬间
何も言えず差し出す手が
Any night, stay beside me……
两手いっぱいの花束
君无しじゃ抱えきれない
Any night, heart beside me……
少しだけ时を止めて
叶わない愿いを信じて
自然に落ちた花弁零れる泪のように
巡る季节は过ぎ去る
巡り来る季节に君は少しだけ
うつむきがちな视线を空に向ける
重なった季节が时を告げて
まだ思い出せる君の记忆
旅立ちはいつだって窗の向こうから
真夜中の月明かり膝に落とす
擦れ违った言叶でキズつけても
忘れらない瞳はまだ……

Any time, stay beside me……
君に目を合わせられない
これ以上隐し切れない
Any time, heart beside me……
サヨナラさえも言えない
1人きりで声无くして
Any night, stay beside me……
君の心に届いた
信じていた梦抱えて
Any night, heart beside me……
サヨナラだけは言えない
"偶然" それだけで良かった
君に向けた视线は
届くこともないまま
想いを远く响かせて……

循环返来的季节之中你只是微微
垂头而每每将视线转向天空
重回覆叠的季节宣告时光
还能想起关於你的记忆
旅程自何时由窗的彼侧开展
夜半中的月光落於膝
交错的言语在伤痛的同时也
无法忘怀而眼神尚未……

想为你确认这份
掩饰的心情
黎明前的光线之中
仅能凝视着你

Any time, stay beside me……
与你的视线无法相合
这以上 未能完全藏匿

Any time, heart beside me……
连再见也说不出口
一个人独自默然无声
Any night, stay beside me……
希望传达到你心中
坚信而怀抱这份梦想
Any night, heart beside me……
只有再见说不出口
"一切偶然" 仅仅如此就好了
朝你传予的视线
依然没有抵达的可能性
思念远远响彻……

无法回转的季节染遍了赤红
你回朔着恶作剧的足迹
已然失去的季节在暗黑之中
拥抱着夜晚渐渐消逝

"孤独""谎言""悲壮感"
笼中之鸟的模样
时间冻结了伪作的笑容
你描绘的情感全投向天空
连风中残留的记忆也一同……

紧闭上的瞳孔
追逐着你的影子跑着
在深灰色里闪亮的羽毛
因为是你给予了希望

Any time, stay beside me……
无论何时都想信任你
明月之下独自一人 但是
Any time, heart beside me……
你站住停步的瞬间
像是说尽一切的伸出手

Any night, stay beside me……
盛满双手的花束
没有你的话该如何抱起
Any night, heart beside me……
只是稍微将时光暂停
相信这份无法实现的愿望
自然飘落的花瓣凋零如泪一般
循环的季节流经而去……

循环返来的季节之中你只是微微
垂头而每每将视线转向天空
重回覆叠的季节宣告时光
还能想起关於你的记忆
旅程自何时由窗的彼侧开展
夜半中的月光落於膝
交错的言语在伤痛的同时也
无法忘怀而眼神尚未……

Any time, stay beside me……
与你的视线无法相合
这以上 未能完全藏匿
Any time, heart beside me……
连再见也说不出口
一个人独自默然无声
Any night, stay beside me……
希望传达到你心中
坚信而怀抱这份梦想
Any night, heart beside me……
只有再见说不出口
"一切偶然" 仅仅如此就好了
朝你传予的视线
依然没有抵达的可能性
思念远远响彻……

8 绘本《人柱アリス》

作词：歪P **作曲**：歪P **演唱**：MEIKO、KAITO、初音未来、镜音铃、镜音连

あるところに、小さな梦が
ありました
だれが见たのかわからない
それは小さな梦でした
小さな梦は思いました
このまま消えていくのはい
やだ
どうすれば
人に仆を见てもらえるだろう
小さな梦は考えて考えて
そしてついに思いつきま
した
人间を自分の中に迷い込ま
せて
世界を作らせればいいと

一番目アリスは勇ましく剑
を片手に
不思议の国
いろんなものを斩り舍てて

真っ赤な道を敷いていった
そんなアリスは、森の奥
罪人の样に闭じ込められて
森に出来た道以外に
彼女の生を知る术はなし

二番目アリスはおとなしく
歌を歌って
不思议の国
いろんな音を溢れさせて
狂った世界を生み出した
そんなアリスは、蔷薇の花
いかれた男に击ち杀されて
真っ赤な花を一轮笑かせ
皆に爱でられ枯れてゆく

三番目アリスは幼い娘
绮丽な姿で、不思议の国
いろんな人を惑わせて
おかしな国を造りあげた

そんなアリスは、国の女王
歪な梦にとり凭かれて
朽ちゆく体に怯えながら
国の顶点に君临する

森の小道を辿ったり
蔷薇の木の下でお茶会
お城からの招待状は
ハ-トのトランプ

四番目アリスは双子の子
好奇心から不思议の国
いろんな扉を潜り拔けて
ついさっきやって来たば
かり
气の强い姉と、贤い弟
一番アリスに近かったけど

二人の梦は、觉めないまま
不思议の国を彷徨った

在某个地方，有个小小的梦
不知道是谁做的
真的非常小的梦
小小的梦如此想著
我不要就这样消失
该怎么做
才能让人们一直看着我呢
小小的梦想了又想

最后终于想到了
只要让人类迷失在自己体内
然后让他们自己创造出一个
世界就行了
第一个爱丽丝勇猛无比的单
手持剑
来到不可思议的国度
她斩杀了各式各样的东西

铺了一条鲜红的道路
那样的爱丽丝，在森林的深处
像罪人一样的被关了起来
除了森林里的小路之外
没有办法知道她的生死

第二个爱丽丝老实温顺的唱
着歌

来到不可思议的国度
他让各式各样的声音满溢而出
产生出了疯狂的世界
那样的爱丽丝，是蔷薇的花朵
被不正常的男子所射杀
他盛开了一朵鲜红的花朵
在众人深爱中枯萎而去

第三个爱丽丝是个年幼的女孩
带着美丽的容姿，来到不可思
议的国度
她迷惑了各式各样的人
建立了可笑的国家
那样的爱丽丝，是国家的女王
被扭曲的梦所纠缠烦扰
她恐惧这逐渐腐朽的身体
就这样君临于国家的顶点

在森间小路上摸索前进
在蔷薇花丛下开茶会
城里捎来的招待状
是红心的扑克牌
第四个爱丽丝是一对双胞胎
因为好奇心而来到不可思议
的国度
他们钻过了各式各样的门

才刚来到这里不久
个性强势的姐姐，以及聪明的
弟弟
他们是最接近爱丽丝的，不
过……

两人的梦再也没有醒来
就这样持续彷徨于不可思议
的国度中



小时候我们都爱听大人们讲童话，也总喜欢抱着厚厚的绘本反复翻看，好奇心让我们无法停止对于另一个世界的幻想。而这一次进入梦乡之前，初音家族的成员们将伴随着古老的风琴着为我们讲述一个关于四个爱丽丝的神秘故事。这不仅是一首歌曲，也是一个跌宕起伏的童话，扣动我们小小的心弦。故事的最后，"两人的梦再也没有醒来，就这样一直彷徨在不可思议的国度中……"

9 Voice ~辿りつく场所~

作词：田井中彩智 **作曲**：山元佑介 **演唱**：田井中彩智

伤つく事ばかりの日々に 想いは报われない
ものなんだって
そんな风に感じてしまうよ 遥かな梦への旅
の途中で
だけどここで立ち止まれば 自分に负けそう
な气がして
唇をぎゅっと啮み缔めた夜
闻こえてきた谁かの声が 月明かりに响き出し
その声が私を 突き动かすんだ
振り向けばいつだって あなたが傍に居て

そっと勇气くれたよね
见上げた空に辉くあの星のように
辿りつく场所 还るべき场所 导いてく
幼い日の记忆 呼び起こすような声
优しい笑颜にもう何度も 助けられているから
いつの日にか 欢喜の歌を届けたいよ……
气がつけばいつだって あなたが傍に居て
そっと勇气くれたんだ
たった一つ 二人を照らすあの星のように
辿りつく场所 还るべき场所 导いてく

受尽伤害的每一天 思念没有回应
感觉到这般的风 正在追寻遥远的梦的旅途中
但是停止在此刻 就会明白自己已经输了
紧咬嘴唇的那个夜晚
听见的是谁的声音 如同对着月色倾诉
那声音 将我动摇
一下子给我了勇气
仿佛抬头望见的空中闪耀的星星一般

指引着到来的地方 应该归去的地方
年幼时的记忆 唤醒一般的声音
温柔的相容已经无数次拯救了我
希望有一天那欢喜的歌声能够传递
缓过神来你一直在身旁
一下子给我勇气
如同只有一个照着二人的星光一般
指引着到来的地方 应该归去的地方



《Fate/stay night》之所以能成为一部不随时间而褪色的名作，除了蘑菇（奈须きのこ）的原作以及武内崇的人设很强大，川井宪次与彩智的音乐组合也是该作TV动画大获成功不可缺少的功臣。音乐大师川井宪次自不用多说，为动画演唱主题曲的田井中彩智可能并不是所有FANS都熟悉。时隔4年，剧场版《Fate/stay night UNLIMITED BLADE WORKS》正式发售，彩智带着全新的主题曲《Voice ~辿りつく场所~》再度回到FANS的视线，感动依旧。

10 Last vision for last

作词：畑亚贵 作曲：上松范康 演唱：飞兰

未来・现在・束の间の爱
は切なすぎる
守られたい抱きしめたいど
うして
ただ小さな花 风に打たれ飞
ばされないようにね
この身は永远の旅人
Last vision for last
all day long 口ずさむ单纯な
思いやり
set me true 温もりを谁と分
かつの
乱された梦の秘密を返して
心で流した泪の味
冷たい Raspberry mint
ひりひりと甘いよ……约束
した筈
待って束の间の爱は切なくて
守られたい抱きしめたいど
うして
あの绮丽な花 岚の中散らさ
れないようにと
震える声が消えない
(tu-tu-ru-tu-tu)
call on you 寂しさを本当に
感じたら
love me true 自分から逢い
に行こうか
气まぐれに浮かぶ言叶は嘘
でも
心が信じた无垢な祈り
优しい Strawberry dream
あやふやな齿ごたえ……滴
で濡らして
去って满たされる 后悔した
ばかり
颔きたい温めたいもっと
でも密かに飞ぶ 一途になる
私をつねに诱う
微笑み过去を知らずに
for you 瞳が骚ぐ for me 再
び出会う
for last 理由求める系がりは
半端じゃない
ひとつ残した希望の种が何
气に青い芽を出した
谁と谁の……谁と谁の笑颜
で日々を饰ろう
待って束の间の爱は切なくて
守られたい抱きしめたいど
うして
今去って满たされる 后悔し
たばかり
颔きたい温めたいもっと
ただ绮丽な花 岚の中散らさ
れないようにと
震える声が消えない

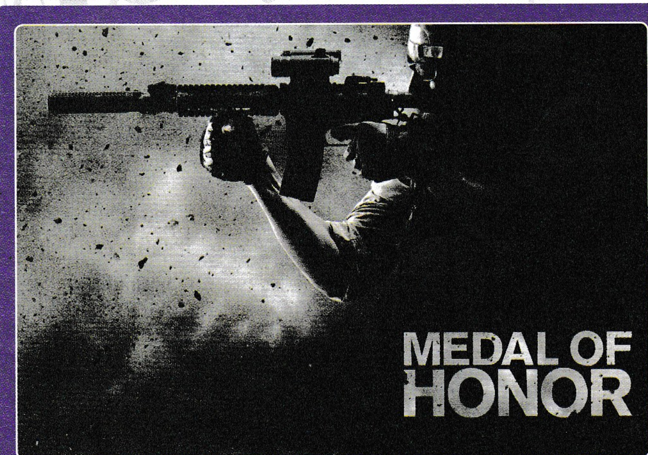
未来现在
约定的时候爱太悲伤
为什么想要保护 想要拥抱
只是小小的花
只要不被风吹雨打
此身是永远的旅人
Last vision for last
all day long 单纯的思念还
嘴硬
set me true 温存和谁分享
回到打乱的梦的秘密
心中流出泪的味道
好冷 Raspberry mint
火辣火辣的甜 约定的舌头
等待的时间中 爱是忧伤的
为什么想要保护 想要拥抱
那美丽的花 只要不在狂风中
凌乱
颤抖的声音不曾消失
(tu--tu--ru--tu--tu)
call on you 真的感觉到寂
寞了
love me true 自己过去找你
如何
随口任性说的话即便是假
心也是相信这无暇的祈祷
温柔啊 trawberry dream
含糊不清的口齿
离去让你满意 随即就会后悔
想要点头想要温柔
但是秘密地飞翔 落单的我总
被你诱惑
不知道微笑的过去
for you 眼神凌乱 for me
想要再见
for last 一直追求理由并不
是因为我傻
仅存的希望的种子无意中发
出了青芽
谁与谁每日强颜欢笑
等待的时间中 爱是忧伤的
为什么想要保护 想要拥抱
此刻离去让你满意 随即就会
后悔
想要点头想要温柔
那美丽的花 只要不在狂风中
凌乱
颤抖的声音不曾消失



从《CANAAN》主题曲《mind as Judgment》的大热开始，飞兰只用了一年的时间就让所有人肯定了自己在演唱方面过人的功底，虽然这与上松范康、畑亚贵等众多前辈的栽培不无关系，但更多还是要归功于她本身的实力。毕业于音乐学院的飞兰主修声乐，娴熟的唱功自不用多说，她的嗓音还散发着一种独特的野性与飘逸之美，时而空灵深远、时而激烈奔放。这首最新单曲《Last vision for last》是飞兰为动画《百花缭乱》演唱的开场主题曲，完美地延续了她一贯的风格，非常值得一听。

11 The Catalyst

作词：Linkin Park 作曲：Linkin Park 演唱：Linkin Park



《The Catalyst》是著名的 Nu-Metal 摇滚乐队林肯公园（Linkin Park）2010 年最新专辑《A Thousand Suns》的主打歌曲。专辑 9 月 8 日发行，专辑的第一首单曲《The Catalyst》早于 8 月 1 日通过《荣誉勋章》首次露面，随后才于 8 月 2 日发行单曲 CD，能提早一天听到新歌受足了歌迷的关注，而预告片本身不但采用了这首歌，还由乐队成员 Joe Hahn 亲自导演，对于《荣誉勋章》来说是极好的宣传。作为一张概念专辑，《A Thousand Suns》的主题是反战反核武器，表现出人类对世界上可能发生的事情的恐惧，《The Catalyst》(催化剂）是这一主题的最佳代表，将这样一首歌曲融入战争游戏中，引人深思。除了《荣誉勋章》之外，《The Catalyst》到目前为止还被用在其他两部游戏作品中：NBGI 的高达主题最新街机游戏《Gundam Extreme VS》的主题曲；连同其他 5 首同专辑歌曲作为“《吉他英雄》系列”最新作《摇滚战士》的“林肯公园歌曲下载包”提供下载。

God bless us every one
We're a broken people living
under loaded gun
And it can't be outfought
It can't be outdone
It can't be outmatched
It can't be outrun
No
God bless us every one
We're a broken people living
under loaded gun
And it can't be outfought
It can't be outdone
It can't be outmatched
It can't be outrun
No

And when I close my eyes
tonight
To symphonies of blinding light
(God bless us every one /
we're a broken people living
under loaded gun)
Oh / like memories in cold
decay
Transmissions echoing away
Far from the world of you
and I
Where oceans bleed into
the sky

God save us every one
Will we burn inside the fires
of a thousand suns
For the sins of our hand
The sins of our tongue
The sins of our father
The sins of our young
No
God save us every one
Will we burn inside the fires
of a thousand suns
For the sins of our hand
The sins of our tongue
The sins of our father
The sins of our young
No

And when I close my eyes
tonight
To symphonies of blinding light
(God save us every one /
will we burn inside the fires of
a thousand suns)
Oh / like memories in cold
decay
Transmissions echoing away
Far from the world of you
and I
Where oceans bleed into the
sky

Oh / like memories in cold
decay
Transmissions echoing away
Far from the world of you
and I
Where oceans bleed into
the sky

Lift me up, let me go
Lift me up, let me go
Lift me up, let me go
Lift me up, let me go
Lift me up, let me go
Lift me up, let me go
Lift me up, let me go
Lift me up, let me go
Lift me up, let me go
Lift me up, let me go
God bless us every one
We're a broken people living
under loaded gun
And it can't be outfought
It can't be outdone
It can't be outmatched
It can't be outrun
No
God bless us every one
We're a broken people living
under loaded gun
And it can't be outfought
It can't be outdone
It can't be outmatched
It can't be outrun

上帝保佑我们每一个人
我们却是活在枪口之下不完
整的人
谁都无法脱离争斗
永远没有结束
永远无法停止较量
永远无法停下脚步
no
上帝保佑我们每一个人
我们却是活在枪口之下不完
整的人
谁都无法脱离争斗
永远没有结束
永远无法停止较量
永远无法停下脚步
no

当我今夜在无数的炫目的光
线中闭上眼睛
好像记忆彻底的腐朽了
传送的信息回荡着散开
远离我们所在的世界
去到大海渗入天空的地方

上帝拯救我们每一个人
我们会在一千个太阳的火焰
中被焚烧吗
因为我们手上肮脏的罪恶
那源自我们语言中的罪恶
那来自我们父辈的罪恶
那来自下一代的罪恶
no
上帝拯救我们每一个人
我们会在一千个太阳的火焰
中被焚烧吗
因为我们手上肮脏的罪恶
那源自我们语言中的罪恶
那来自我们父辈的罪恶
那来自下一代的罪恶
no

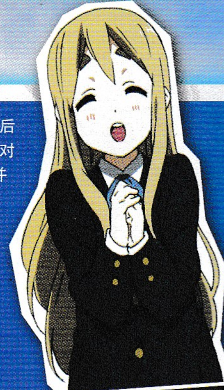
当我今夜在无数的炫目的光
线中闭上眼睛
上帝拯救我们每一个人
我们会在一千个太阳的火焰
中被焚烧吗
好像记忆彻底的腐朽了
传送的信息回荡着散开
远离我们所在的世界
去到大海渗入天空的地方

好像记忆彻底的腐朽了
传送的信息回荡着散开
远离我们所在的世界
去到大海渗入天空的地方

带我走 让我走
带我走 让我走
带我走 让我走
带我走 让我走
带我走 让我走
带我走 让我走
带我走 让我走
带我走 让我走
带我走 让我走
上帝保佑我们每一个人
我们却是活在枪口之下不完
整的人
谁都无法脱离争斗
永远没有结束
永远无法停止较量
永远无法停下脚步
no
上帝保佑我们每一个人
我们却是活在枪口之下不完
整的人
谁都无法脱离争斗
永远没有结束
永远无法停止较量
永远无法停下脚步

12《轻音》精选曲连奏





紧接着第二季 TV 动画的热播，PSP 游戏《轻音 放学后的演唱会》发售首周就取得了 20 万以上的好成绩，FANS 对于这部作品热情可见一斑。音乐少女与校园题材的结合并不算新鲜，但在京都动画的神来之笔下，五位独具个性的高中女生组成名为 HTT（放学后的 Tea Time）的乐队，以俏皮天真的音乐吸引了无数粉丝。

本次为大家带来的四首歌曲，源自《轻音》的动画第一季与第二季，收录自 HTT 最新同名专辑《放课后ティータイム II》，是重新进行混音的合奏版本。有趣的是，以下每首歌的间隙都有轻音部成员们的对白，七手八脚地使用磁带录制歌曲的过程被全部记录，让人感觉自然而亲切。

众人：哦？——
细：不如把这段时间录制下来吧！
唯：喔！
律：就是说，"放学后的 Tea Time"是把当今高中生的摇滚之魂，热情、激烈地表现出来的摇滚乐队！
澪：说的倒是不错。
律：毕竟这个要流传给后辈吧
唯：那么，作为部长的小律，对你来说"放学后"意味着什么？
律：怎么说呢？就是打发无聊的人生吧。
唯：哎？
澪：也对呢。
梓：一点都没错。
唯：那么就来听听吧！
梓："快住手！——"
律：好了，大家各就各位——
澪：这么突然？
细：等等、等等。
唯：好，磁带放进去咯！
律：准备好了吗？
众人：没问题！

13 ふわふわ时间

作词：秋山澪 作曲：前泽宽之 演唱：放课后ティータイム

キミを见てるといつもハ-ト DOKI ★ DOKI
摇れる思いはマシュマロみたいにふわ★ふわ
いつもがんばるキミの横顔
ずっと见てても气づかないよね
梦の中なら二人の距离缩められるのにな

あぁカミサマお愿い
二人だけの Dream Time ください
お气に入りのうさちゃん抱いて今夜もオヤスミ

ふわふわ时间 ふわふわ时间 ふわふわ时间
ふとした仕草に今日も
ハ-ト ZUKI ★ ZUKI
さいげな笑颜を
深读みしすぎて
over heat ！
いつか目にした
キミのマジ颜
瞳闭じても浮かんでくるよ
梦でいいから
ふたりだけの
Sweet time 欲しいの



あぁカミサマどうして
好きになるほど Dream night せつないの
とっておきのくまちゃん出したし今夜は大丈夫かな

もすこし勇气ふるって
自然に话せば
何かが变わるのかな？
そんな气するけど

だけどそれが一番难しいのよ
话のきっかけとかどうしよ
てか段取り考えてる时点で全然自然じゃないよね
あぁもういいや寝ちゃお寝ちゃお寝ちゃお-っ！

あぁカミサマお愿い
一度だけの Miracle Time ください！
もしすんなり话せればその后は……どうにかなるよね

ふわふわ时间 ふわふわ时间 ふわふわ时间

当注视著你的时候我的心总是 DOKI ☆ DOKI
摇摆不定的思念就仿如棉花糖一般软软☆呼呼
时刻都在努力的你的那侧脸
虽然我一直看著但你却没有发觉
如果在梦中的话我们的距离是否能缩短呢

啊～ 上帝啊拜托你了
请赐我只属於我们的 Dream Time ☆
把自己所心爱的小兔子 抱在怀中 今晚也 说声晚安

软呼呼的时间 软呼呼的时间 软呼呼的时间

意外的举止今天也使我这颗心 ZUKI ★ ZUKI
对於你那坦率的笑容探究过深了 Over heat！
不经意看见的你那严肃的容颜
即使闭上瞳眸也会浮现出来
尽管在梦中我也想要只属於我们的 Sweet time

啊～ 上帝啊究竟为什么
我会渐渐喜欢上 Dream night 呢 真难过啊
如果将珍藏的可爱小熊拿出来的话
今晚能安然度过吗？

如果再稍微拿出些勇气
自然地说上话
是否会改变些什么呢？
虽然总是这么觉得

但是那样做才是最为困难的哦
找不到说话的时机该怎办呢
不如说在计划或者考虑的那个时候一点都不自然啊
唉……还是算了吧睡觉去吧睡觉去吧快睡觉去～吧！
(没错 快睡觉去～吧！)

啊～ 上帝啊拜托你了
请赐予我一次宝贵的 Miracle Time！
假使能顺利地说上话那么此后……总会有什么办法的吧

软呼呼的时间 软呼呼的时间 软呼呼的时间

唯：唉，终于结束了…………
梓：才是第一首哦！
唯：嘿嘿，是吗？
律：好，接下来是"咖喱"。
澪：是"咖喱"吧。
唯：甜甜的～
律：咖咖喱的～
细：喜欢辣辣的
唯：甜甜辣辣～
梓：莫名其妙…………
澪：开始吧。
众人：好、好。

14 カレ-のちライス

作词：稻叶エミ 作曲：前泽宽之 演唱：放课后ティータイム

キミにときめき恋かもねアワアワ
ハングリ-精神とめらんないクラクラ

おねがい！
アツアツお皿のカレ-
スパイスひとさじ刺激ちょ-だい☆
甘口じゃなく今日は中辛なの
大人味なの☆

お肉お野菜ひみつの隐し味
育ち盛りの欲张り恋心

だいすき！
コトコト煮込んだカレ-
スパイスふたさじ经验しちゃえ☆
だけど限界 辛すぎて、、、もうダメ↓
ピリリ ピリリ ピリリ

oh…… No No No No No No……！
カレ-CHOPPiLi ライス TAPPULi

キミがいなくちゃさみしいテ-ブルなの
いつか仲良く银のスプ-ンの上

ごめんね！
ル-だけ残したカレ-
女の子は甘いのがすき

あこがれだけど中辛はおあずけ

だいすき！
コトコト煮込んだカレ-
スパイスふたさじ经验しちゃえ☆
だけど限界 辛すぎて、、、もうダメ↓
ピリリ ピリリ ピリリ
oh…… No No No No No No……！
カレ-CHOPPiLi ライス TAPPULi

心里小鹿怦怦跳 似乎爱上了你
饥饿精神 头晕脑胀

求求你
热腾腾的一盘咖喱

请给我一回香料的刺激
不要甜的 今天要中辣的
要品尝大人的味道
肉和蔬菜秘密的味道
慢慢培育 正式恋爱的味道
好喜欢
煮得入味的咖喱
要体验双倍的调味料
但是到了极限 太辣了 不行了
噼叻叻 噼叻叻 噼叻叻
oh…… No No No No No No……!
咖喱的超辣米饭满满一盘
你有你寂寞的桌子
什么时候能和银的汤勺相好
对不起
咖喱饭只剩下酱
女孩子还是喜欢甜的

超级喜欢
煮得入味的咖喱
要体验双倍的调味料
但是到了极限 太辣了 不行了
噼叻叻 噼叻叻 噼叻叻
oh……No No No No No No……!
咖喱的超辣米饭满满一盘

唯：咖喱的超辣米饭满满一盘～
众人：满满一盘！
细：肚子好饱！
唯：准备好了哦～
律：开始咯！

15 ごはんはおかず

作词：平泽唯 **作曲：**bice **演唱：**放课后ティータイム

ごはんはすごいよ なんでも合うよ ホカホカ
ラ-メン うどんに お好み焼き これこれ
炭水化物と炭水化物の
梦のコラボレ-ション☆
（アツアツ ホカホカ）

ごはんはすごいよ ないと困るよ
むしろごはんがおかずだよ
关西人ならやっぱりお好み焼き & ごはん

でも私 关西人じゃないんです
（どないやねん！）
1・2・3・4・GO・HA・N！
1・2・3・4・GO・HA・N！

ごはんはすごいよ なんでも合うよ ホカホカ
キムチに 纳豆 なまたまご これこれ
白いご饭は真っ白いキャンバス
无限イマジネ-ション
（アツアツ ホカホカ）

ごはんはすごいよ ないと困るよ
やっぱりごはんは主食だね

日本人ならとにかくパン食よりごはんでしょ

“ごはんはおかずじゃないのかよ！”
“あ……わすれてた-”
“こら-!!”

ごはんはすごいよ なんでも合うよ ホカホカ
焼きそば たこ焼き とんぺい焼き これこれ
炭水化物と炭水化物の
梦のコラボレ-ション☆
（アツアツ ホカホカ いっちゃえ いっちゃえ）

ごはんはすごいよ ないと困るよ
むしろごはんがおかずだよ
关西人ならやっぱりお好み焼き & ごはん

私前世は关西人！
（どないやねん！）
1・2・3・4・GO・HA・N！
1・2・3・4・GO・HA・N！
1・2・3・4・GO・HA・N！
1・2・3・4・GO・HA・N！

米饭真厉害 配什么都行 热乎热乎
拉面乌冬再加上煎菜饼 这些这些
碳水化合物加碳水化合物的
梦幻的共同打造☆
（火热火热 热乎热乎）

米饭真厉害 绝不能缺少
不如说米饭才是菜
关西人果然还是煎菜饼和米饭

但我并不是关西人
（你说啥！）
1・2・3・4・米・饭！
1・2・3・4・米・饭！

米饭真厉害 配什么都行 热乎热乎
泡菜再添上纳豆和鲜蛋 这些这些
白米饭是纯白的画布
充满无限想象力
（火热火热 热乎热乎）

米饭真厉害 绝不能缺少
果然米饭才是主食

日本人比起面包当然第一时间选米饭

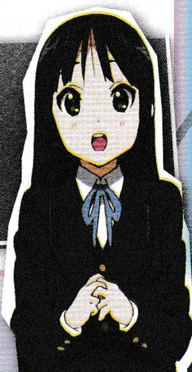
“米饭不是菜来的！”
“啊……忘记了～”
“喂～!!”

米饭真厉害 配什么都行 热乎热乎
炒面章鱼烧猪肉铁板烧 这些这些
碳水化合物加碳水化合物的
梦幻的共同打造☆
（火热火热 热乎热乎 吃完它 吃完它）

米饭真厉害 绝不能缺少
不如说米饭才是菜
关西人果然还是煎菜饼和米饭

我前世是关西人
（你说啥！）
1・2・3・4・米・饭！
1・2・3・4・米・饭！
1・2・3・4・米・饭！
1・2・3・4・米・饭！

唯：啊！磁带真的好像快用完了！
澪：看来只能再录一首了…………
唯：呜呜呜…………至少把《U&I》录完啊…………
澪：开始吧！
律：开始！



16 放课后ティ-タイム

作词：大森祥子 **作曲：**藤末树 **演唱：**放课后ティ-タイム

放课后は Tea Time 全力の Break Time
响かせよう 世界でひとつだけの 终わらない歌を
Chime にもね 区切れない期待 续くプラン、约束
Fun アルバムはみ出しちゃうくらい
“乐しい” が溢れてる
“せ-の!!” でいくよ みんなで作り出したメロディに
飞び乘って
放课后は Tea Time 真剣に Chat Time
一绪にいるから 见える明日があるね
ずっと放课后 いつまでもティ-タイム
缲り返そう 朝も昼も夜でも 梦诘まった歌を
Shine 西阳射す音乐室 辉く笑颜、金色
Fine 泪さえ宝物 どんな思いもいとしいね
信じていくよ みんなで重ね合ったハ-モニ-
翼にして
放课后は Tea Time 全力の Break Time
一绪にいるから 生まれる勇气があるね
ずっと放课后 いつまでもティ-タイム
分かち合おう かっこつかない时も 温かな歌を

もしも违う空を目指す日が来て离れても 离れない
耳澄ませば闻こえるよ 私达の奏でた永远
放课后は Tea Time 真剣に Chat Time
一生大事にしたい巡り逢いだね
放课后は Tea Time 全力の Break Time
一绪にいるから 生まれる勇气があるね
ずっと放课后 いつまでもティ-タイム
响かせよう 世界でひとつだけの 终わらない歌を

放学后的 Tea Time 全力的 Break Time
响起来吧 世界唯一不会终结的歌
Chime 也是 不分段的期待 无尽的计划和约定
Fun 如同拿出相册的心情
“欢快” 满溢
“一，二!!!” 前进 大家乘着自己的旋律飞翔吧
放学后的 Tea Time 认真的 Chat Time
因为我们在一起 未来也变得清晰
永远的放学后 永远的午茶时间
一遍一遍唱吧 不分昼夜 这梦想的歌
Shine 夕阳映照下的音乐教室 闪亮的微笑是金色
Fine 眼泪也是宝物 任何记忆都值得珍惜
相信我吧 大家一起演奏的交响
给我翅膀
放学后的 Tea Time 全力的 Break Time
因为我们在一起 勇气自然生出
永远的放学后 永远的午茶时间
共同分享 不必硬抗的时候
唱起那暖人的歌
倘若某天我们朝着不一样的天空前进
也不会分离
静下心来就能听见 我们曾经合奏的永远
放学后的 Tea Time 认真的 Chat Time
这是想要珍惜一声的相逢
永远的放学后 永远的午茶时间
响起来吧 世界唯一不会终结的歌

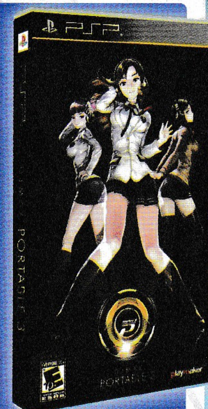


17～22 《DJMAX 携带版 3》歌曲串烧

时隔两年，PSP 版正统续作《DJMAX 携带版 3》发售，所有热爱音乐的玩家体内的 DJ 之魂再度被点燃。新作的整体曲风继承了系列的特色，除了大量的原创新歌，来自前作的部分经典曲目也再次收录，其中不乏《MASAI》、《OUT LAW》、《Sunny Side》等耳熟能详的老歌，经过重新混音后别有一番风味。以下就给大家带来一段《DJMAX 携带版 3》新歌老歌大串烧，送给每位喜欢该系列的 FANS。

曲目列表

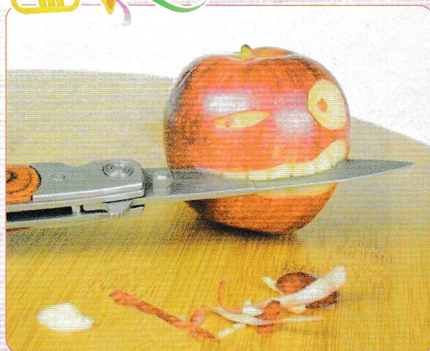
序号	曲名	DJ
17	OUT LAW — Reborn	Mr.Funky
18	Desperado (Nu Skool Mix)	Paul Bazooka
19	MASAI (Electro House Mix)	Paul Bazooka
20	Luv Flow (Funky House Mix)	Paul Bazooka
21	Sunny Side (Remastered Ver.)	Forte Escape&CROOVE
22	Love is Beautiful	Electronic Boutique



小编与上帝

《游戏·人》第39辑 读者调查

①您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
②您对本辑音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
③请给本辑《游戏·人》一个综合评价，指出至少一个需要在下一辑改进的方面！
④下一辑开始，《游戏·人》价格会有所调整，请问您是倾向于增加页面内容还是增加赠品？



■本来从这一辑开始，《游戏·人》的价格会恢复到16元，规格上也会有一些变化，但制作团队的同事们商议了很久，考虑再三之下还是决定缓一步，一方面是想有一个预先告知的过程，另一方面也想调查一下读者对于规格变化上的需要与选择（请参看读者调查的第4个问题），毕竟我们不是直接提价，还是希望在力所能及的范围内回馈大家。

■物价上涨的压力相信每一个人都可以切身体会得到，房价咱就不说了，柴米油盐、肉蛋蔬果、包括水电煤这些与老百姓生活息息相关的东西都以近年来前所未有的速度在上涨。杂志提价对于读者来说肯定是矛盾的，可能很多朋友不知道，与出版行业关系重大的国际纸浆价格一年来飙涨190%，这也是我们坚持了这么久，还是不得不改变价格的一大原因。希望各位能够理解和谅解，并继续支持游戏文化刊物的发展。

■编辑部最近来了不少新面孔，一般都比我小十岁起不打折，他们会对我说："胜哥，我是看着《游戏·人》长大的！"让我脑门上不由飙出一大滴汗……

Email Arks：个人对邪道攻略栏目怨念尤深。8年时间里，邪道攻略各个方面的变化都很大，选择游戏类型、文体和所占篇幅等，也给了读者多种阅读体验。可是其中有一些文章，个人觉得确实是没有必要放到《游戏·人》上，就像这一次的《超级马里奥银河2》，一个纯动作游戏，用平面媒体来表达本就十分困难，如果是极限、邪道类的攻略，那就更复杂了。因此我认为《游戏·人》早期的一些RPG邪道攻略极具艺术风采，作者对战术的把握令人深深折服，但有些文章的感觉就不太对劲，关键是实用性可读性都不高，这次的马里奥攻略就更不用说了。对于玩家没有玩过的游戏，邪道攻略如何才能引发共鸣也是个问题。想当年那篇神一般的《FF Ⅴ》低等级攻略，就让人看得非常过瘾。所以，我希望以后的邪道攻略在选材上尽量想周到一些，如看过之后能吸引玩家去尝试一个没玩过的游戏，那就是精品文章了。

说起"邪道攻略"栏目，我自己感觉也很怨念。我们都知道，游戏高手不一定能成为撰稿人或编辑，能够玩出邪道的达人也未必能够将邪道过程用文字完美表达。要创造一篇图文并茂、可读性强的邪道攻略，其中花费的力气是一般的攻略研究不可比拟的，我自己也写过《FF Ⅻ》的低等级攻略，深知其中艰辛。一篇好的邪道攻略可遇而不可求，也希望身怀绝技之士能够主动与我们联系，让不定期出现的邪道攻略不至于不出现。

沈阳 雨莫言：《游戏·人》八周年纪念，我人品大爆发，荣获我喜欢至极的《怪物猎人P2》正版游戏，美得我向奶奶爷爷舅舅姨妈各种报喜，没想到他们集体组队无视我，令我真想@#￥%*！更人神共愤的是，因为人品值一口气用完，打篮球打得第五脚趾趾骨基底部骨折，于是乎回家安心打掌机养伤，也算是因祸得福。一个月后返校上学，依旧是打着石膏拄着双拐，有时我嫌双拐太慢，就开蹦，老师会关切地问我怎么受伤的，一米七零的我一本正经的告诉他——灌篮灌的！是的，这两个月，我活得大大咧咧又潇洒豪迈……也许很多人不能理解，次世代都已经过了好几年，而我却还捧着GBA模拟器不放，甚至一篇一篇地写着GBA游戏的攻略，有人说："你被潮流抛弃了。"我说："不，是我抛弃了潮流。"活在自己的世界，做自己的事，完美自己的游戏人生，或许这才是正真的潇洒与豪迈吧。



首先要恭喜雨同学成为八周年活动的幸运者，同时对你的第五脚趾趾骨基底部惨遭意外表示难过，祝你早日回到球场上，不过灌篮时请注意安全。至于喜欢玩什么时代的游戏是每个玩家的自由，不必在意别人说什么，就算是次世代，还是有很多游戏（特别是下载游戏）在走复古路线，比如《洛克人》、《索尼克》、《肉肉哥》等等，而且此类游戏中不乏评价超高的神作，所以经典和潮流之间绝不是你死我活的关系，自己玩得开心才是最重要的。

哈尔滨 SEAL：这次的文章有不少是我喜欢的。《505的求生之路》让我了解了小游戏公司生存的冰山一角，在眼球经济时代他们的艰苦与努力令人唏嘘，希望以后多报道点小游戏公司的事情，让中国游戏者多知晓一些也是好的。短平快的热点追踪用于报道游戏界的各种事件感觉不错，读起来很有节奏感。众编参与的特企好像很久没有做了，这种拉近与读者距离的内容可以多做一些。看了亚特兰蒂斯相关的文章，有些意犹未尽，想当年《蓝宝石之谜》中那小麦色皮肤、蓝色头发、短衣清瘦的贫乳女主角对我的审美观可产生了不小的影响呢！两篇游人小说各有风格，第一篇印象最深的倒不是最后的真相大白，而是那句"高考不考"，既幽默又讽刺又无奈。第二篇小说很让我触动，2005年春节我在广州打工时想回家过年，到火车站时几乎绝望了，后来竟奇迹般地买到一张别人的退票，坐了48小时回到哈尔滨。《机器人之魂与梦》也很长见识，以前的我对人工智能可以产生自主意识这观点是二分相信八分不信，现在仔细想来不然，几千年前谁都不曾想过人类能飞到月亮上去，几百年前小小的伤口感染就能要人命，凡尔纳当年幻想的海底旅行今天已是司空见惯，还有很多例子能证明过去的幻想随着技术进步会变成现实，由此安知机器人产生自主意识的想法不会随着计算机技术的进步而成为现实呢？毕竟人脑的运作也是电信号来指挥的。

怎么这么巧，我和你的审美差不多，也喜欢清瘦骨感的女生（体重常年不超过80斤的胜嫂便是证明），当然，这和"不可思议的兰莉亚"（中文版翻译很奇怪，其实应该是娜迪亚）没有什么关系。经历春运的确就像是经历一场大冒险，所以我打算这一次过年待在编辑部。至于同时代科技发展引发的巨大变化其实在游戏里面就可以看得真真切切，玩到《FF Ⅶ》CG般画面的游戏可能是很多玩家年少时的梦想，而现在的画面技术早已将十年前的CG效果远远地抛在脑后，谁又能说，十年之后，我们不能以虚拟现实般的方式体验电子游戏的终极魅力呢？





GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥14
2010.11
Vol.
39

ISBN 978-7-88618-266-2



游戏·人 光盘定价：14.00元（CD+手册）

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新

